ไทยพาณิชย์ SCB

UPPERCUZ CREATIVE

ART & DESIGN

PRO-GRAM-ING

SCI-ENCE &TECHNOLOGY

WEB & INTERACTIVE MEDIA, FACULTY OF INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY, SILPAKORN UNIVERSITY

WEB & INTER-ACTIVE

12.4

COME RAAM

ICT:SILPAKORN
Faculty of Information and Communication Technology
Silpakorn University

DIGITAL EDU-CATION

003 - 006
POR PIENG
KOLANYA APISONTASOMBAT

007 - 009
THE LIVING WEIR
JIRAPA JONGJAROEN

010- 012
THE LITTLE FARM
POTNICHA BUACHATCHAICHAN

013 - 015
ENJOY FABLES
TERMSIRI THAIYAMART

016 - 018
THE VOWEL ADVENTURE
PORNPIMON JAENGKRAJANG

019 - 021
MATCH THE WORD
JEERANUN POONNAI

022 - 024
LEARNING CHINESE
JURARAT CHANANTHO

025 - 027
TEA HOUSE
THANYARAT HONGSIRI

028 - 030
MONSTER SPACE SHOP
WARAPORN MAKKAEWKUN

031 - 033
ROOM OF SECRETS
VARISARA YINGSANIT

034 - 036
ORGANIC WORLD
WASIN DUANGKAEW

037 - 039
BRAIN READY
NONSAPORN POOPLUEM

HEALTH AND MEDICAL TECH

040 - 042
WORLD OF ENGLISH
WICHANON CHANASIN

043 - 045
DUSIT ZOOM
APICHAYA CHUNTHASEE

046 - 048
WANNAKADEE SAGA
SUWIT KUNHONG

049 - 051
VEGGIE FUNNY
WIPHAPHAN WONGJAROEN

052 - 054
PRO EXAM
SITTIN NOOAIDON

057 - 059
BETTERWEATHER
KANWARA WONGKRAPHUN

060 - 062
TODAY WHAT TO EAT
WARASAK ARDSAN

063 - 065
DOGGIRUN
KRIT TANTISANGARUN

066 - 068
PETNISTA CLINIC
KANCHANA JARERNWON

069 - 071
ELDER CARE
ORNALIN KOKLEAM

QUALITY OF LIFESTYLE

074 - 076
HOME BEST
KITTAPARD PUAIME

077 - 079
ATTENDANCE
KRITTIYA ONLAO

080 - 082
LOCASION DELIVERY
KITTIKAN LEESIRIPHATTANAKUL

083 - 085
MUTURE WRITE
CHITSANUCHA MOUNGKOTE

086 - 088
BIKE TRIP
NUTDANAI WIRIYASART

089 - 091
SHARE STUDIO
NARUEPHON DETCHUCHAI

092 - 094
EXCHANGE FICTION
LALITA BOONYINGYONG

095 - 097
MY HEDGEHOG
KAMONTUCH THAWORNSIRINITIS

098 - 100
TUTOR TO DOCTOR
VORAYOD TATA

101 - 103
BEAT & SOUND
SMITH PHUTIANAN

104 - 106
THEGIVER
SORAWAT TUNARAM

107 - 109
KNITTING
SUJAPORN PENGCHOM

110 - 112
COZME CHANGE
SUKAPICH SILLAPAPRAYOON

INNOVATION-CULTURE

115 - 117
KRUR PRICK KAENG
KAMONWAN DILOKTUTSANON

118 - 120
DINO KHONKAEN
YOLADA KAEWVILAI

121 - 123
RUMMASIMARUM
WIMOLMANEE CHATKAEWSOMBOON

124 - 126
PA APPLICATION
APICHARD CHANCHUIYNA

URBAN MOD-ERNLIZATION

127 - 129
WAT PHO APP
NATTAWAT PLUBJANG

130 - 132
COFINITY
NATTAPON KHANTONG

133 - 135
BKK PROJECT
KAWIN KONGWONG

136 - 138
MISSION CHANGE BANGKOK
NITITAS LAOSAWAT

139 - 141
ONEDAYJOBS
PANNALAK TECHASEAMONRAST

142 - 144
SIMPLE PLANT
THITAWAN HIRUNURANN

145 - 147
FACIAL MEN
CHANWIT CHEEWATAM

SU.AC.TH/TH/ABOUT

SILPA-KORN

มหาวิทยาลัยศิลปากร
UNIVERSITY

“ มหาวิทยาลัยชั้นนำด้านศิลปะ ”

ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยศิลปะแห่งแรกในประเทศไทย เป็นสถาบันการศึกษาในระ ดับอุดมศึกษา ของรัฐในสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย เดิมคือโรงเรียนประณีตศิลปกรรม สังกัดกรมศิลปากร เปิดสอนวิชาจิตรกรรมและประติมากรรมให้แก่ข้ าราชการและนักเรียนในสมัยนั้นโดย ไม่เก็บค่าเล่าเรียน

มหาวิทยาลัยศิลปากร ถือกำเนิดจากโรงเรียนปราณีตศิลปกรรม สังกัด กรมศิลปากร ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7

ต่อมาได้พัฒนาขึ้นเป็นลำดับจนเป็นโรงเรียนศิลปากร และเมื่อวันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2486 ***“พระยาอนุมานราชธน”*** ร่วมกับ “***ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี***” พัฒนาหลักสูตรจนได้รับการยกฐานะขึ้นเป็น มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเป็นสถาบันอุดมศึกษาขั้นสูงทางศิลปะของชาติ โดยมีปณิธานที่จะสร้างสรรค์ศิลปะ วิทยาการ และภูมิปัญญาเพื่อสังคม มีผลให้งานศิลปะของชาติพัฒนาและก้าวหน้า มีกิจกรรมและวิชาการต่างๆ ที่ดำเนินการเอื้ออำนวยประโยชน์ให้แก่ประชาชนเสมอมา นับตั้งแต่เริ่มก่อตั้งจนถึงปัจจุบัน พ.ศ. 2558 เป็นระยะเวลา 72 ปี อธิการบดีคนปัจจุบัน คือ “***ผศ. ดร.วันชัย สุทธะนันท์ ”***

FUNC/

INTRODUCTION

FUNC/

FUNC เป็นอาณาจักรเดียวที่ไม่โดนผล กระทบจากอุกกาบาตและเป็นอาณาจักรที่มีความพร้อมในเรื่องของเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยและมีวัตถุดิบที่เพียงพอต่อการช่ วยเหลืออาณาจักรอื่นๆ พวกเราจึงเปิดเผยตัวเองด้วยการคำ รามส่งเสียงอันทรงพลัง เพื่อประกาศศักดาและยื่นมือเข้ าไปช่วยเหลือให้ความวุ่นวายรวมทั้งปัญหาที่เกิดขึ้นให้สงบลง ด้วยการเปิดอาณาจักรเพื่อเผยแพร่นวัตกรรมที่มี ให้ผู้ คนนำเอานวัตกรรมนั้นไปฟื้นฟูอาณาจักรของตนเองเพื่อคุณ ภาพชีวิตที่ดีขึ้น และให้อาณาจักรเหล่านั้นกลับมาเจริญรุ่งเรืองเช่นเดิม

CONTENT

สารบัญ

การศึกษาดิจิทัล

DIGITAL EDUCATION

17 ผลงาน

ICT:SILPAKORN
Faculty of Information and Communication Technology
Silpakorn University

SPONSOR BY

centralworld

ไทยพาณิชย์ SCB

UPPERCUZ CREATIVE

merge digital agency

Dek-D

POR PIENG

“ขอเป็นจุดเล็กๆ ในสังคมที่อยากสานต่อในสิ่งที่พ่อหลวงคอยสอนเรามา และเป็นสิ่งที่ที่บ้านปลูกฝังมาตลอด”

INTERACTIVE MEDIA

KINECT SENSOR

Design And Develop An Interactive Media for Promoting the Learning of King's Sufficient Economy Based Upon the New Theory

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้ตามรอยพ่อแบบพอเพียงโดยใช้ทฤษฎีใหม่

EDUCATION -INTERACTIVE

IDEA-CONCEPT

บางครั้งเพียงแค่การรับฟังหรือดู อาจทำให้ผู้เรียนรู้เกิดความเบื่อหน่ายจึงได้สร้างสรรค์สื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงโดยใช้ทฤษฎีใหม่ มาผสมผสานกับเทคโนโลยีเป็นการเรียนรู้แบบ Realtime เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนหรือคนรุ่นใหม่ได้รู้จักและเข้าใจมากยิ่งขึ้น

DESIGN CONCEPT

- ธรรมชาติ
- เศรษฐกิจพอ
- เพียง

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Kinect sensor

เรียนรู้การปลูกข้าว ด้วยเทคโนโลยีจับการเคลื่อนไหว (Kinect sensor)

02 เรียนรู้การเลี้ยงไข่

เรียนรู้การเลี้ยงไก่ ด้วยเทคโนโลยีจับการเคลื่อนไหวมือ

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 เรียนรู้การขุดดิน

เรียนรู้การขุดดิน ด้วยเทคโนโลยีจับการเคลื่อนไหว (Kinect sensor)

DESIGN & DEVELOPMENT BY

KOLANYA

โกลัญญา อภิสนทสมบัติ I 13570124

Mywork-kolanya@hotmail.com

092-423- 4455

Kolanya apisontasombat

ที่ปรึกษา อาจารย์ผศ. ดร. ธีรพงศ์ ลีลานุภาพ

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

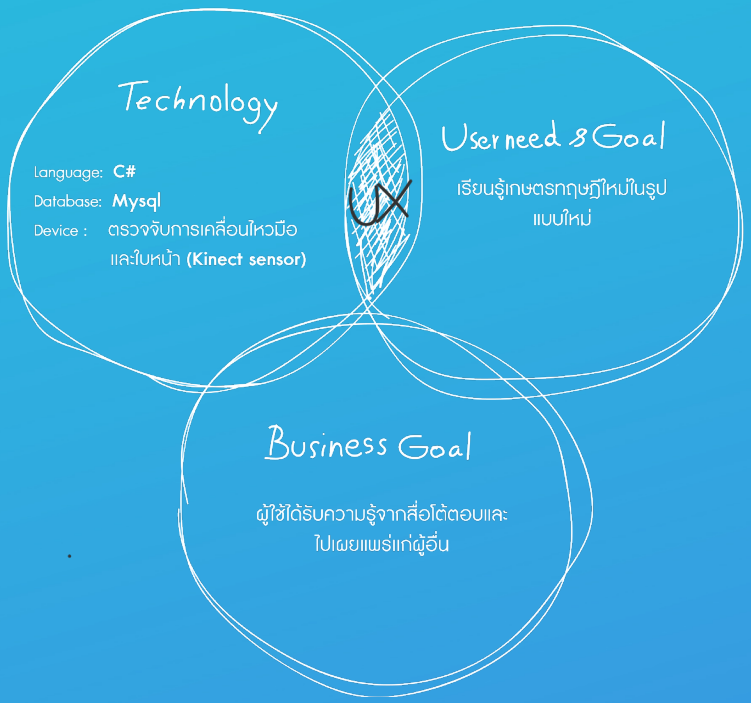
อาชีพ **พนักงานทั่วไป**

สายฟ้า

อายุ **"17"** ปี

อาศัยอยู่ **หมู่บ้านเปี่ยมสุข**

เคยเป็นพี่อาสา โครงการใน พระราชดำริ ของในหลวงรัชกาลที่ ๙



PROJECT HOT - MUSIC HIT

" ไม่มีใครรู้ว่าจุลจะจบลงเมื่อไร ไม่มีใครรู้ว่าบั๊กจะจืดจางเมื่อใด แต่ที่รู้ก็คือ วันนี้ไม่ทัน อยากจะทำเวลาที่มีให้งดงาม "

- ไม่มีใครรู้ (เป๊ก ผลิตโชค)

FUNCTION

KINECT SENSOR

เรียนรู้การขุดดิน

เรียนรู้การการขุดดิน
ด้วยเทคโนโลยีจับการ
เคลื่อนไหวมือ
(Kinect sensor)

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570124

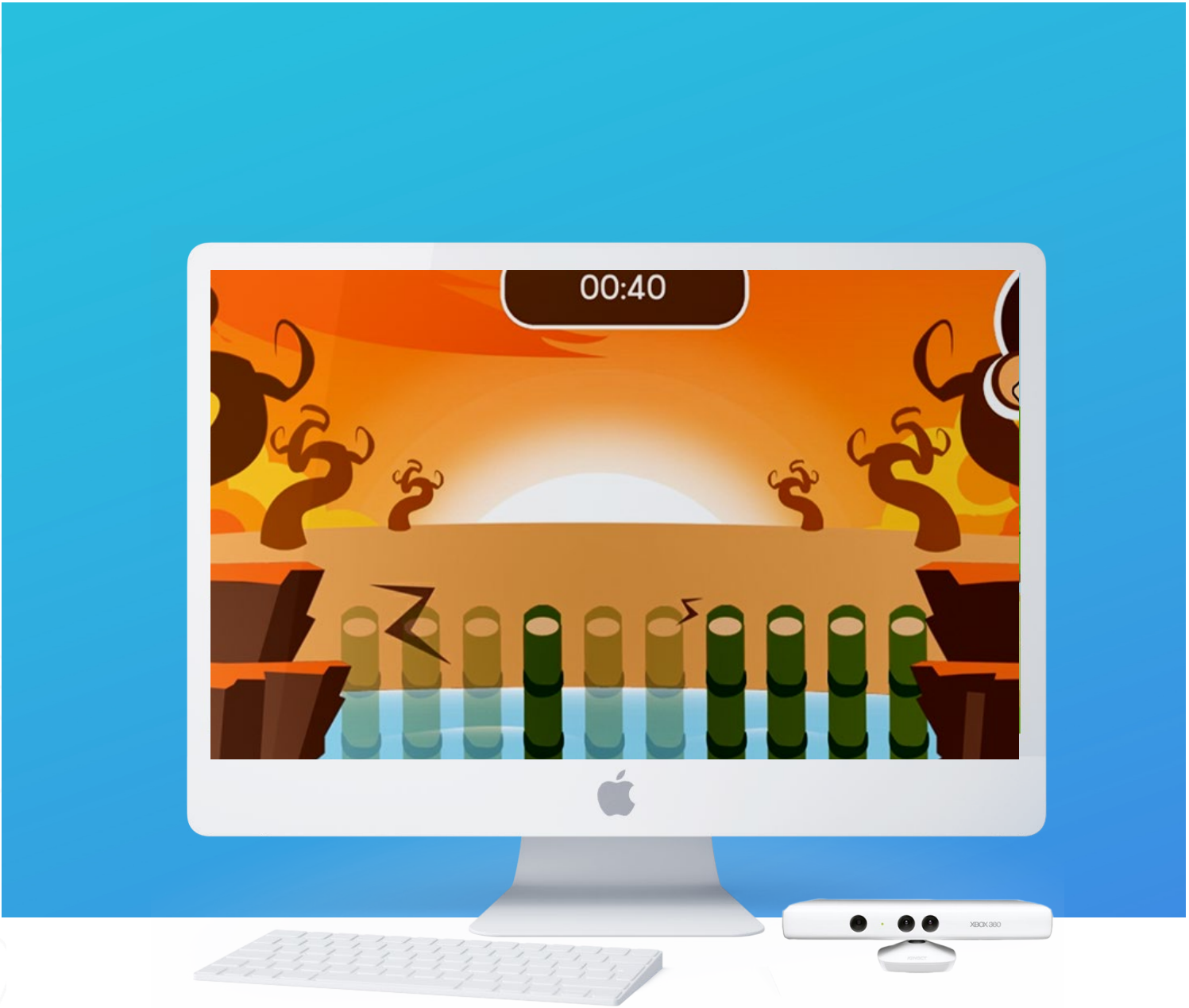
Learn chicke
farming

Show Score

POR PIENG/ COMRAAM 2018

THE LIVING WEIR

"เห็นป่าไม้โดนทำลายจากข่าว แล้ววันนึงถ้าไม่มีป่า ไม่มีสัตว์เล็กสัตว์น้อยอีก เดี๋ยวก็จะรู้สึกเองแหละ ว่าสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติสำคัญมากแค่ไหน."



INTERACTIVE MEDIA

KINECT SENSOR

Design and Development the Interactive Support Learning and Participation Weir for Environment with Funding Case Study the Living Weir of Thailand

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้และมีส่วนร่วมการทำฝายเพื่อสิ่งแวดล้อมด้วยการระดมทุน กรณีศึกษาฝายมีชีวิตแห่งประเทศไทย

EDUCATION-INTERACTIVE

IDEA-CONCEPT

สร้างสื่อโต้ตอบในรูปแบบเกม การลงมือทำฝายมีชีวิตเพื่อให้ผู้ที่มีจิตอาสาได้ทดลองทำฝายและมีส่วนร่วมบริจาคสร้างฝายที่สามารถเกิดขึ้นจริงได้ ในแต่ละพื้นที่ของประเทศไทย

DESIGN CONCEPT

- ธรรมชาติ
- รื่นรื่น
- ผ่อนคลาย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Kinect sensor

เรียนรู้ขั้นตอนการทำฝายมีชีวิต ด้วยเทคโนโลยีจับการเคลื่อนไหวมือ (Kinect sensor)

02 Scan Qr code

สแกนรหัสรูปภาพ เพื่อบริจาคในการสร้างฝาย

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Kinect sensor
แสดงเวลาสร้างฝายของผู้เล่น เทียบกับผู้เล่นอื่น 3 อันดับ

02 Scan Qr code
สแกนรหัสรูปภาพ เพื่อบริจาคในการสร้างฝาย

03 Show Score
ฟังก์ชันการเลือกแสดง Event ภายในสื่อจากฐานข้อมูลสำหรับผู้ติดตั้งบูท

DESIGN & DEVELOPMENT BY

JIRAPA

จิราภา จงเจริญ | 13570133

firststepfst@gmail.com

095-778-8737

Firsty Jirapa

ที่ปรึกษา **อาจารย์ศุภณัฐ โกมลารชุน**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักศึกษา**

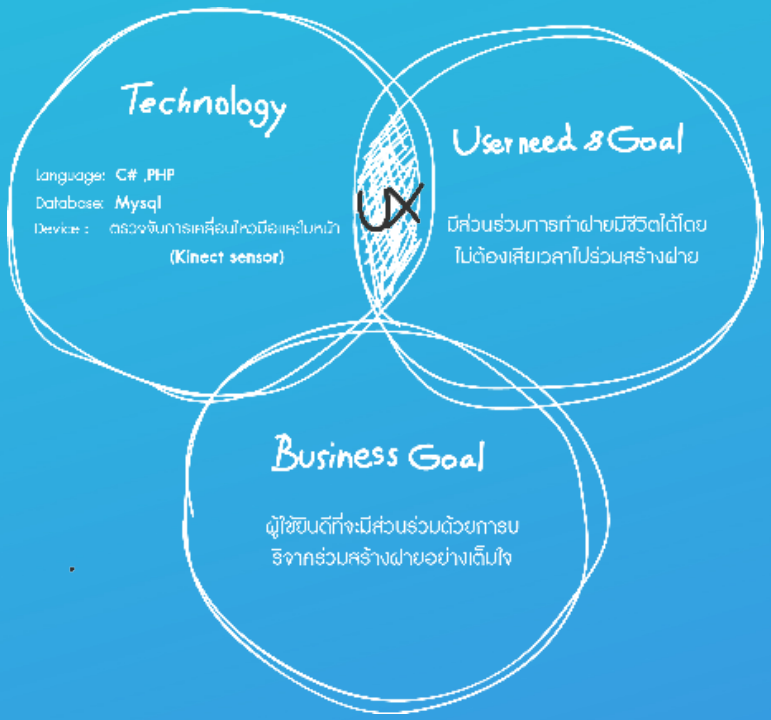
อายุ **เมทินี** อาศัยอยู่

"23" ปี **คอนโด กทม.**

เคยเป็นจิตอาสาปลูกป่า

พัฒนาชุมชน รักสัตว์

ชอบช่วยเหลือ

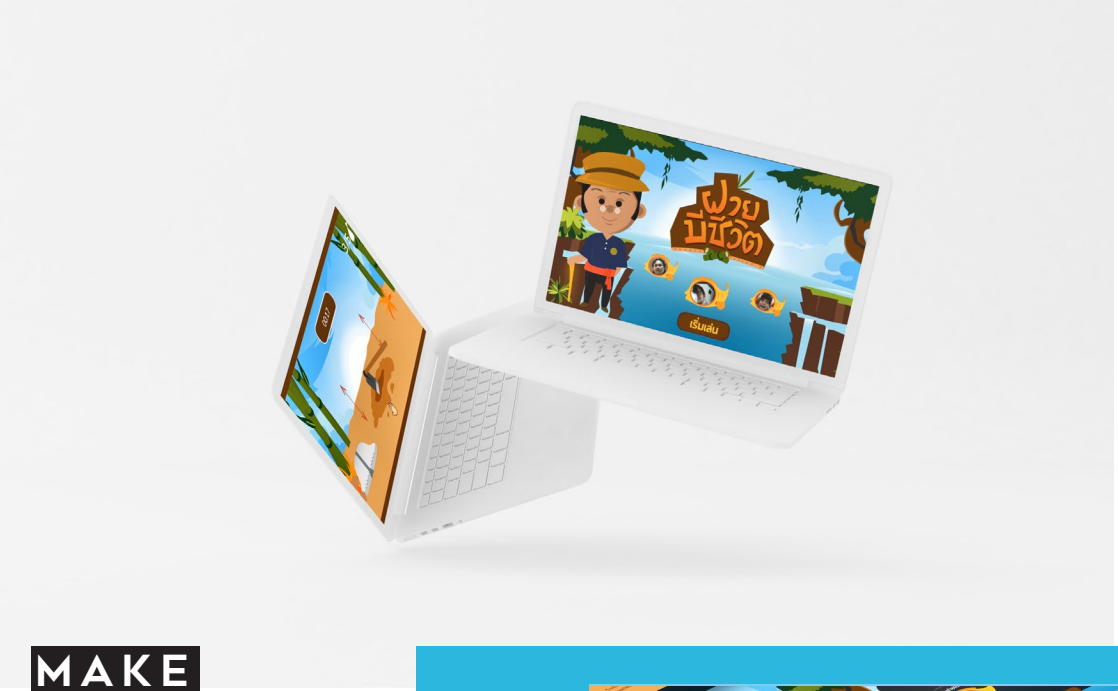


PROJECT HOT - MUSIC HIT

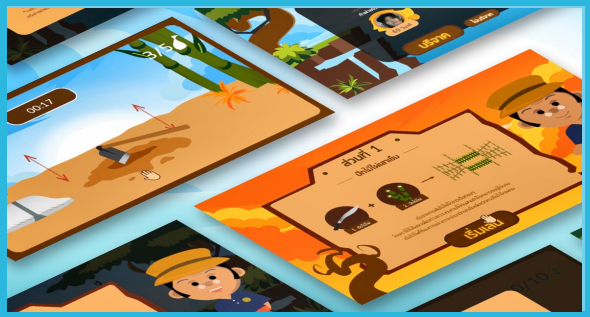
"ฟ้าดินแยกบั๊คเท่าไหร่ไม่ขาด ภพชาติ
พรากจุลห่างกันไม่ได้ เมื่อ
บุพเพสันนิวาสมั่นหมายให้เจอ"

- บุพเพสันนิวาส ไอซ์ ศรัณยู)

FUNCTION



MAKE A WEIR



SCAN QR CODE

สแกนรหัสรูปภาพ
(Qr code) เพื่อ
บริจาคในการสร้าง
ฝาย

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570133

Kinect sen-sor

Show time

THE LITTLE FARM

"เบื่อการท่องจำตามบทเรียนในหนังสือแล้ว มาเรียนรู้บทเรียนอาหารหลัก 5 หมู่ ผ่านการเล่นเกมกันดีกว่าจำง่าย แล้วยังสนุกอีกด้วยนะ."

INTERACTIVE MEDIA

KINECT SENSOR

Design and Development the Interactive Support Learning About The 5 Food Groups for Primary Education 4-6

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอาหารหลัก 5 หมู่ สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

EDUCATION-INTERACTIVE

IDEA-CONCEPT

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องอาหารหลัก 5 หมู่ ในเด็กช่วง ป.4-ป.6 จึงมีแนวคิดพัฒนาสื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอาหารหลัก 5 หมู่ ด้วยเทคโนโลยีจับการเคลื่อนไหวมือ (Kinect Sensor) เพื่อให้เด็กได้รับความรู้เกี่ยวกับการบริโภคอาหารที่ถูกต้องตามหลักโภชนาการ

DESIGN CONCEPT

- สดใส
- สนุกสนาน
- ธรรมชาติ

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 แยกอาหารหลัก 5 หมู่

แยกอาหารหลัก 5 หมู่ ด้วยเทคโนโลยีจับการเคลื่อนไหวมือ (Kinect sensor)

02 เรียนรู้ประโยชน์ของอาหาร

เรียนรู้ประโยชน์ของอาหารหลัก 5 หมู่ ด้วยเทคโนโลยีจับการเคลื่อนไหวมือ (Kinect sensor)

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้การแยกอาหารและประโยชน์ของอาหารหลัก 5 หมู่

02 จัดอันดับคะแนน

แสดงการจัดอันดับคะแนนผู้เล่น 3 อันดับ

DESIGN & DEVELOPMENT BY

POTNICHA

พจณิชา บัวชาติชัยชาญ 13570250

potnicha.bua@gmail.com

094-481- 6389

Prikhom Potnicha

ที่ปรึกษา อาจารย์มนเทียร หมุ่ยตระกูล

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักเรียน**

กระติก

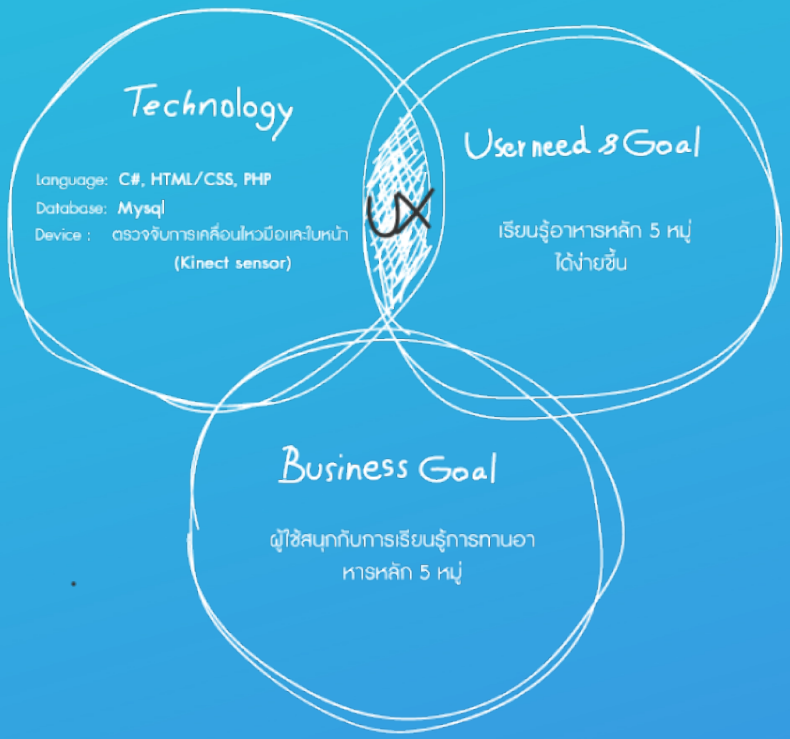
อายุ **"11" ปี**

อาศัยอยู่ **หมู่บ้านลาดหญ้าแพรก**

กำลังเรียนวิชาสุขศึกษา

เรื่องอาหารและโภชนาการ

ที่ รร.วัดลาดหญ้าแพรก



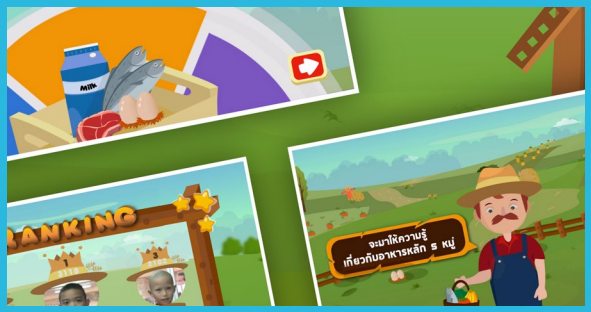
PROJECT HOT - MUSIC HIT

"อยู่ภายในจุลเป็นหมื่นล้านคำ บอกให้อาจารย์ฟังไม่ได้สักคำ เปล่งได้แค่เสียงเบา เบา ในยามจุลพัง ว่าฉันรักเธอ ฉันรักเธอ"

-ปลิว พลอยชมพู

FUNCTION

LEARNING FOOD GROUPS



ประโยชน์ของอาหาร
เรียนรู้ประโยชน์อาหารหลัก 5 หมู่ ด้วยเทคโน - โลยีจับการเคลื่อนไหวมือ (Kinect sensor)

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570250

Benefits - of food

Show Score

ENJO FABLES

“

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่คนทั่วโลกใช้ เราจึงเห็นว่า เด็กๆถ้าพูดภาษาอังกฤษได้ดีก็สามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้.

TH
Old donkey lived in a sn
He always had plenty of oa
Enjoy Fables
Fables
Plan
Question
Parent
Compose Fables
History

Application For Encouragement in English Language by Reading Fables Early on Ios Platform Application For Encouragement in English Language by Reading Fables Early on Ios Platform

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเสริมภาษาอังกฤษโดยการอ่านนิทาน สำหรับเด็กปฐมวัย บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

EDUCATION-APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ในปัจจุบันผลการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยมีมาตรฐานที่น้อยลงทุกปี ซึ่งเด็กที่อายุ 2-6 ขวบ เป็นวัยที่สามารถเรียนรู้ภาษาได้ดี จึงมีแนวคิดพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการอ่านนิทาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาของเด็ก และการใช้เวลาร่วมกับผู้ปกครอง ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการมากยิ่งขึ้น

DESIGN CONCEPT

- สนุกสนาน
- สบาย
- ผ่อนคลาย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 ฝึกการฟัง อ่าน พูด

ฝึกการฟัง อ่าน พูด และฝึกสมาธิโดยการอ่านนิทาน, เล่นเกมคำศัพท์

02 แต่งนิทาน

ผู้ปกครองแต่งนิทานได้ด้วยตัวเอง

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 รองรับนิทาน

รองรับนิทานคุณภาพจากผู้แต่งมืออาชีพและนักวาดภาพนิทานมืออาชีพ

02 อ่านนิทานตามวัย

fables อ่านนิทานที่เหมาะสมตามวัยของเด็ก และระบายสีเพื่อฝึกสมาธิ

03 ระบบแจ้งเตือน

Plan กำหนดเวลาแจ้งเตือน

DESIGN & DEVELOPMENT BY

TERMSIRI

เติมศิริ ธัยยามาตย์ 13570188

Termsirimine@gmail.com

094-484-3648

Trstym Mild

ที่ปรึกษา **อาจารย์โกวิท มีบุญ**

UX DIA-GRAM

อาชีพ **นักเรียน**

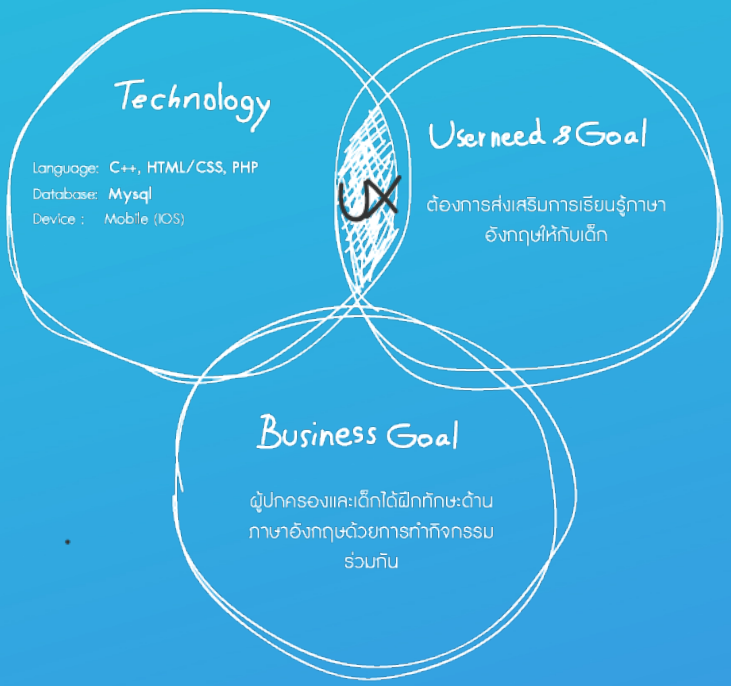
Kean

อายุ **"6" ปี**

อาศัยอยู่ **บ้านในกรุงเทพ**

ชอบอ่านนิทาน

และชื่นชอบภาษาอังกฤษ



PROJECT HOT - MUSIC HIT

" ขอให้ไม่บั๊กงานดีอย่างที่ฝัน ขออาจารย์นั้นปล่อยให้เราผ่านไป "

- (คำยินดี, Klear)

FUNCTION

PRACTICE SKIL

แต่งนิทาน

ผู้ปกครองแต่งนิทานได้ด้วยตัวเอง

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570188

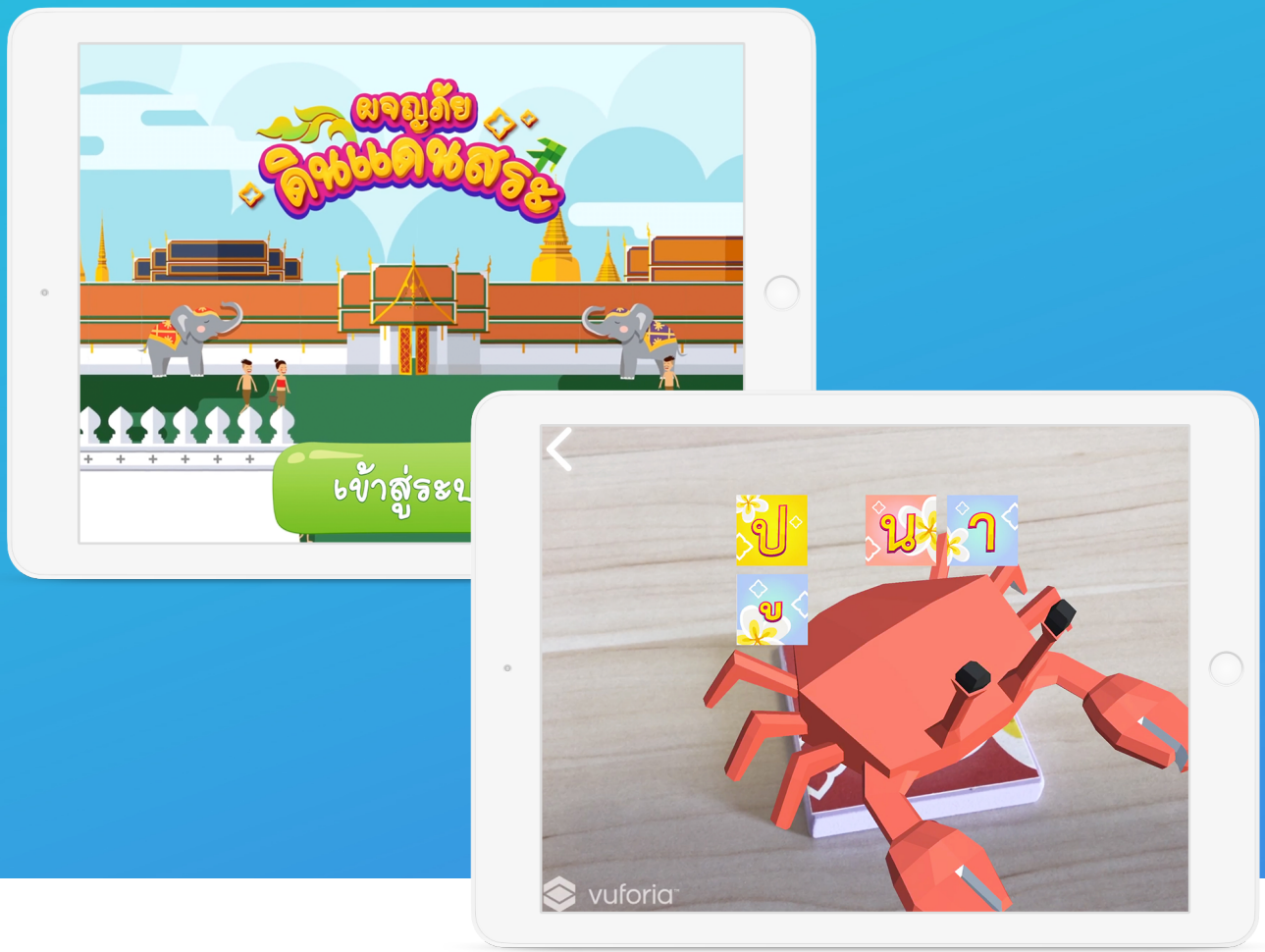
Parents write - fables

activities together

ENJOY FABLES/ COMRAAM 2018

THE VOWEL ADVENTURES

"การศึกษาไทยเน้นการท่องจำมาตลอด จะดีกว่ามั้ยถ้าจุดเริ่มต้นมาจากความเข้าใจ ให้เด็กสนุกอยากเรียนรู้เอง."



GAME APPLICATION

IOS APPLICATION

Application for Learning Thai Spelling and Pronunciation With AR Technology in Primary School (Grade 1) Case Study Good Reading Habits Sarapaplearn Book on Ios

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเสริมภาษาอังกฤษโดยการอ่านนิทาน สำหรับเด็กปฐมวัย บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

EDUCATION-GAME APPLICATION

IDEA-CONCEPT

เปลี่ยนการเรียนวิชาภาษาไทยแบบท่องจำให้เป็นเรื่องง่าย และสนุก ด้วยแอปพลิเคชันผจญภัยดินแดนสระ ตอบโจทย์พัฒนาการตามช่วงวัยเด็ก ป.1 ด้วยเกมรู้จักสระ และเกมประสมสระ ผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ร่วมกับชุดจิ๊กซอว์สระและพยัญชนะไทย

DESIGN CONCEPT

- สดใส
- สนุก
- มีชีวิตชีวา

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 เรียนรู้สระภาษาไทย

เรียนรู้สระภาษาไทยผ่านกลอนที่เข้าใจง่าย และฝึกสะกดคำ (AR)

02 เรียนรู้การประสมคำ

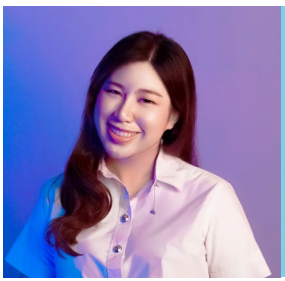
เรียนรู้การประสมคำด้วยชุดจิ๊กซอว์สระและพยัญชนะไทย (AR)

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 เกมประสมสระ

ตามหา Jigsaw ที่หายไปเพื่อประสมให้เกิดเป็นคำที่สมบูรณ์

DESIGN & DEVELOPMENT BY



PORNPIMON

พรพิมล แจ้งกระจ่าง 13570252

iammonnn@outlook.com

091-8875-092

Mon Pornpimon

ที่ปรึกษา **อาจารย์ประธาน ด่านสกุลเจริญกิจ**

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

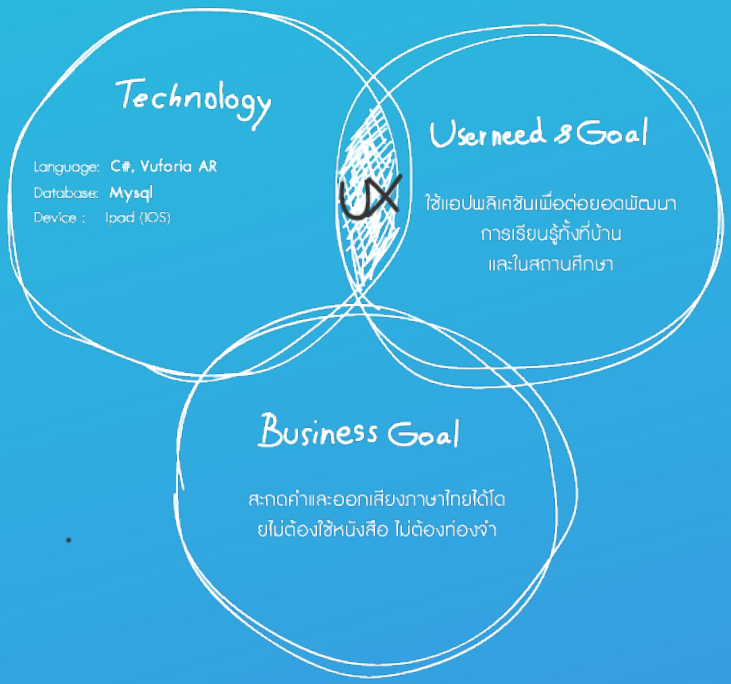
อาชีพ **นักเรียน**

ปลายฟ้า

อายุ **"6" ปี**

อาศัยอยู่ **บ้านเดี่ยวในต่างจังหวัด**

มีพื้นฐานเรื่อง การสะกดคำ และมีประสบการณ์ ใช้อุปกรณ์ iPad

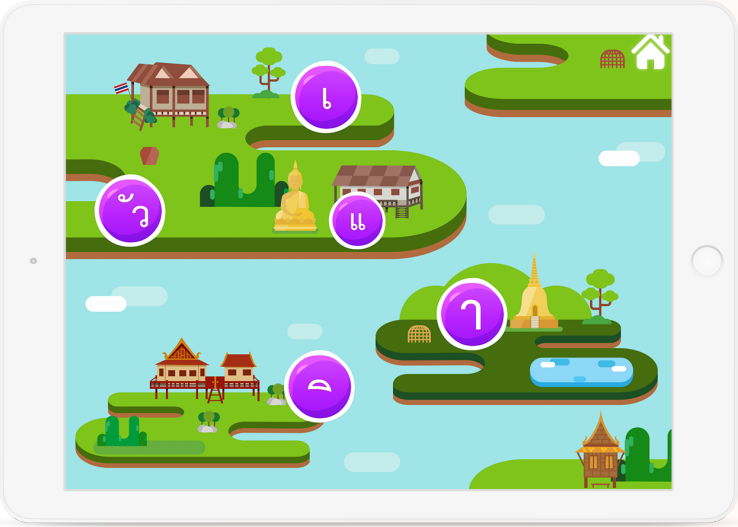


HIT MUSIC - HOT THESIS

" ชั้นยังรอคอยปาฏิหาริย์ เชื่อว่า วันหนึ่งจะทำถึง ฟังก์ชันของชั้นที่ มันขาดหายไป "

- (รักปาฏิหาริย์, ลุลา)

FUNCTION



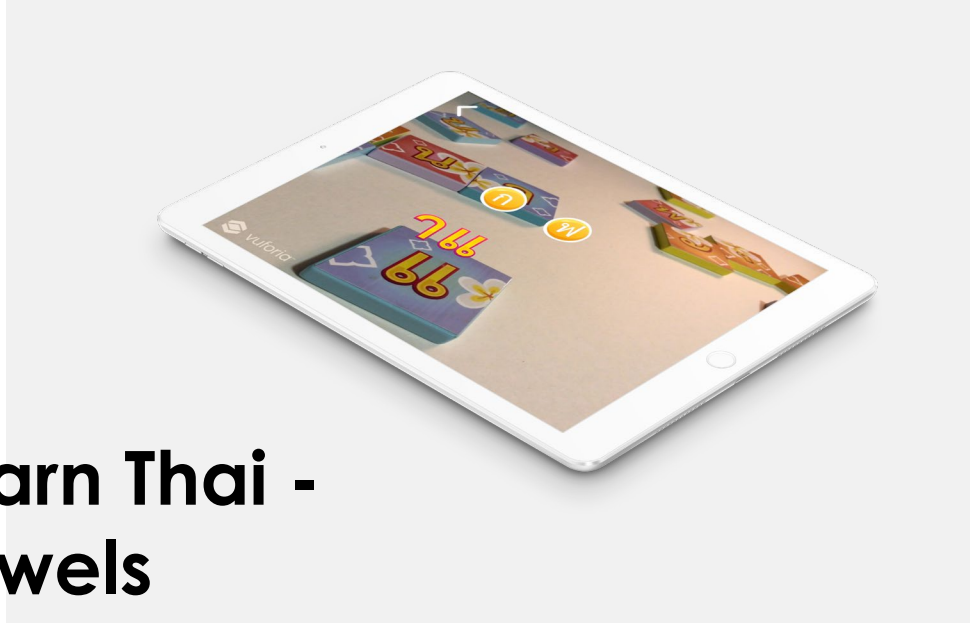
JIGSAW PUZZLES

เรียนรู้การประสมคำ

เรียนรู้การประสมคำด้วยชุดจิ๊กซอว์ (AR)

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570252



Learn Thai - vowels

Spelling words

MATCH THE WORD

"เรียนภาษาแต่ละทีต้องพกหนังสือเล่มหนาๆ มาเปิดหาคำศัพท์ก็หายาก พกมาแค่โทรศัพท์แล้วมาเรียนไม่ได้เหรอ."

MATCH THE WORD/COMRAAM 2018

GAME APPLICATION

INTERACTIVE ANDROID

Design and Develop of Game Application Learning Basic Chinese for High school Student Case Study Surawittayakarn School

การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาภาษาจีนขั้นพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

EDUCATION-GAME APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ปัญหาเกิดขึ้นจากแบบเรียนภาษาจีนไม่มีความน่าสนใจ ทำให้นักเรียนไม่สามารถพัฒนาความรู้และต่อยอดทางการศึกษาได้ จึงมีแนวคิดในการทำสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบเกม ซึ่งมีแบบเรียนที่เหมาะสม ทำให้พัฒนาการของผู้เรียนเป็นไปอย่างเป็นระบบและสามารถสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนได้

DESIGN CONCEPT

- น่ารัก
- สดใส
- เป็นมิตร

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 เรียนคำศัพท์ภาษาจีน

ผู้ใช้งานสามารถเรียนคำศัพท์ภาษาจีนผ่านการอ่านเขียนและการฟังเสียง

02 เกมทบทวนความรู้

เกมทบทวนความรู้และมีการสรุปคะแนนเพื่อแสดงลำดับคะแนนทั้งของตนและของผู้อื่น

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 เรียนรู้การเขียนตัวอักษรจีน

เรียนรู้การเขียนตัวอักษรจีนตามลำดับ
จะสามารถเขียนตัวอักษรภาษาจีนตามลำดับได้

DESIGN & DEVELOPMENT BY

JEERANUN

จีรานันท์ พูนไนย์ 13570135

jrnpni@gmail.com

080-062-3039

Noona Jeeranun

ที่ปรึกษา **อาจารย์ ดร. อิศรัญ แจ่มเวหา**

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **นักเรียน**

เฉลิมยศ

อายุ **"17" ปี**

อาศัยอยู่ **บ้านในจังหวัดสุรินทร์**

นักเรียนชั้น ม.5

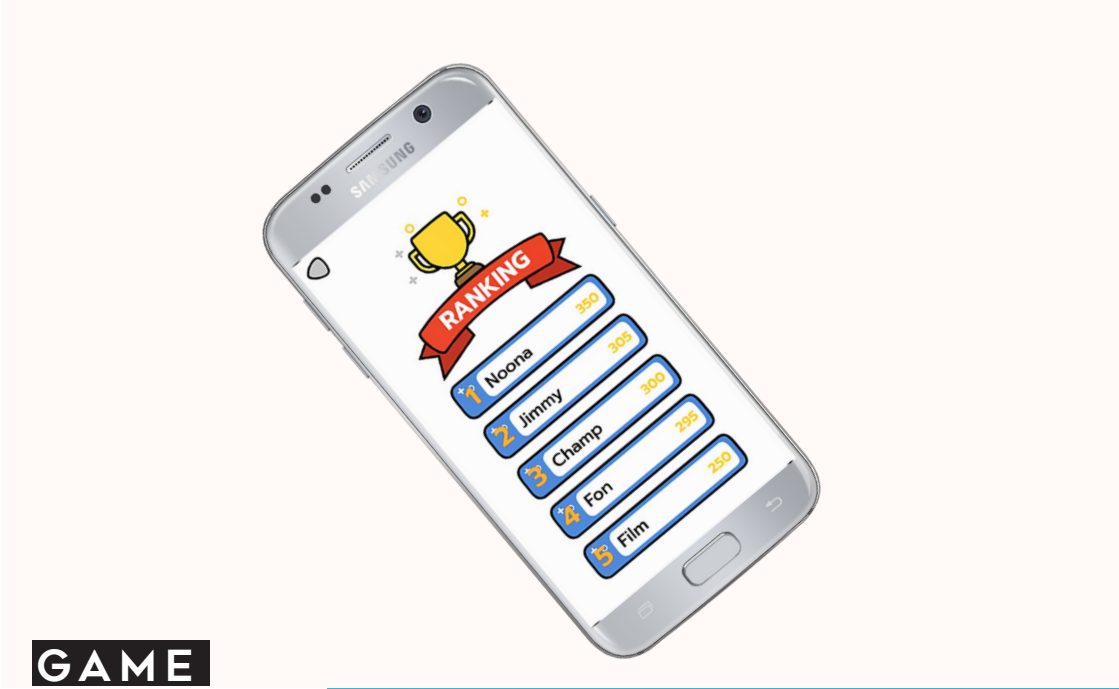
เรียนจีนเป็นภาษาที่ 3

HIT MUSIC - HOT THESIS

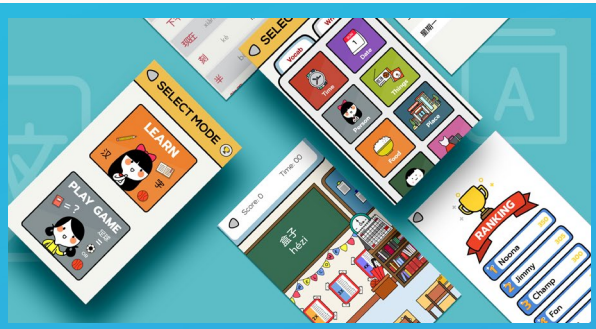
" ไสว่าสิบ่บั๊กกัน ไสว่าสิแก้โค้ดด้วยกัน
ไสว่าสิแก้บั๊กทัน ไสว่าสิแก้กันตลอดไป "

- ไสว่าสิบ่ถิ่มกัน (ก้อง ห้วยไร่)

FUNCTION



GAME RANKINGS

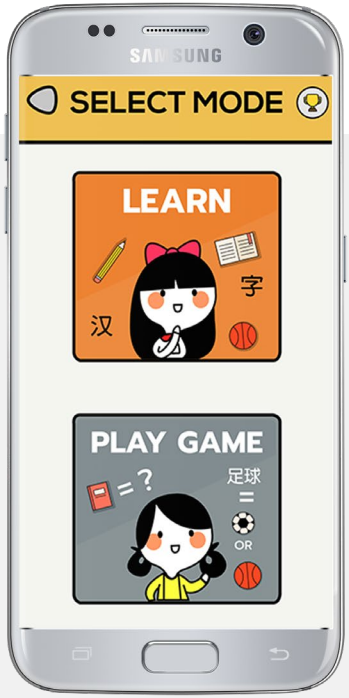


เรียนคำศัพท์ภาษาจีน

เรียนคำศัพท์ภาษาจีน
ผ่านการอ่าน เขียน
และการฟังเสียง

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570135



Learn - Chinese

through reading

LEARNING CHINESE

"ภาษาจีนเติบโตเข้ามาในชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ยังมีเด็กน้อยกลุ่มที่สนใจและต้องการเรียนภาษาจีน."

GAME APPLICATION

INTERACTIVE ANDROID

Design and Development Application Support Learning Chinese Vocabulary for Children on Android System

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนเบื้องต้น สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

EDUCATION-GAME APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ปัญหาเกิดขึ้นจากแบบเรียนภาษาจีนดูยากและไม่มีความน่าสนใจ จึงพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนเบื้องต้นเพื่อให้การเรียนรู้เป็นเรื่องง่ายและสนุก เหมาะสมกับผู้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนเบื้องต้น

DESIGN CONCEPT

- มีชีวิตชีวา
- สดใส
- ประเทศจีน

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 ฝึกเขียนตามรูปแบบ

การฝึกเขียนตามรูปแบบการเขียนภาษาจีนอย่างถูกต้อง

02 ฝึกออกเสียง

การฝึกออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักการผ่านการฟังเสียงสำเนียงที่ถูกต้อง

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 เกมตอบคำถามถูกผิด

เกมตอบคำถามถูกผิด ตอบคำถามด้วยคำศัพท์ตามหมวด

DESIGN & DEVELOPMENT BY

JURARAT

จุฬารัตน์ ชานันโท 13570137

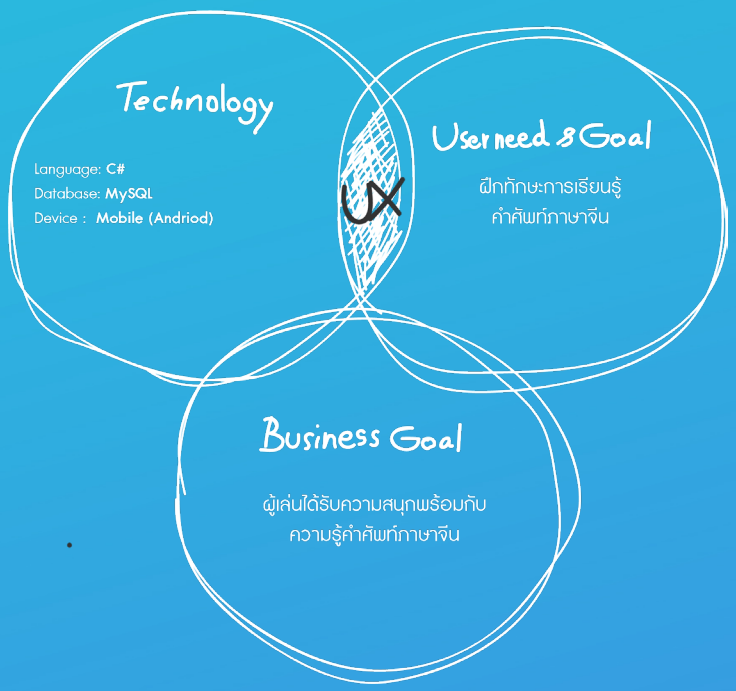
popeye2in1@hotmail.com

086-389-4332

Eye Chanantho

ที่ปรึกษา **อาจารย์ ดร. อรวรรณ ประพฤติดี**

UX DIA-GRAM



PERSO-NA

อาชีพ **นักเรียน**

ปีใหม่

อายุ **"11"** ปี

อาศัยอยู่ **คอนโดพลัมสเตชั่น**

เคยเรียนคำศัพท์ภาษาจีน

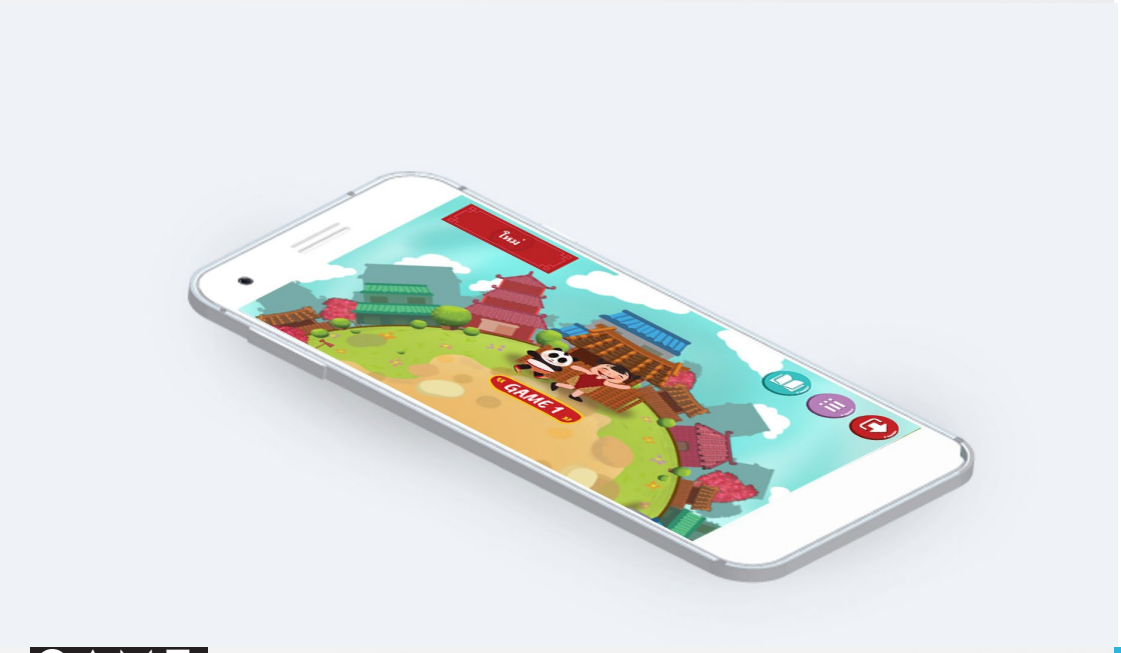
เป็นนักเรียนชั้น **ประถมศึกษาปีที่ 1-3**

HIT MUSIC - HOT THESIS

" ยอมตายให้จุลกลบหน้า ดีกว่าอยู่อย่างเสียศักดิ์ศรี บั๊กลุยตลุมบอนเข้าไปลุยให้จุลแตกกระจาย ด้วยใบเหลืองและใบแดง "

- ประกอบละคร คมแฝก

FUNCTION



GAME LEARNING

เรียนคำศัพท์ภาษาจีน

เรียนคำศัพท์ภาษาจีนผ่านการอ่าน เขียนและการฟังเสียง

SHOW-REEL CLICK HERE

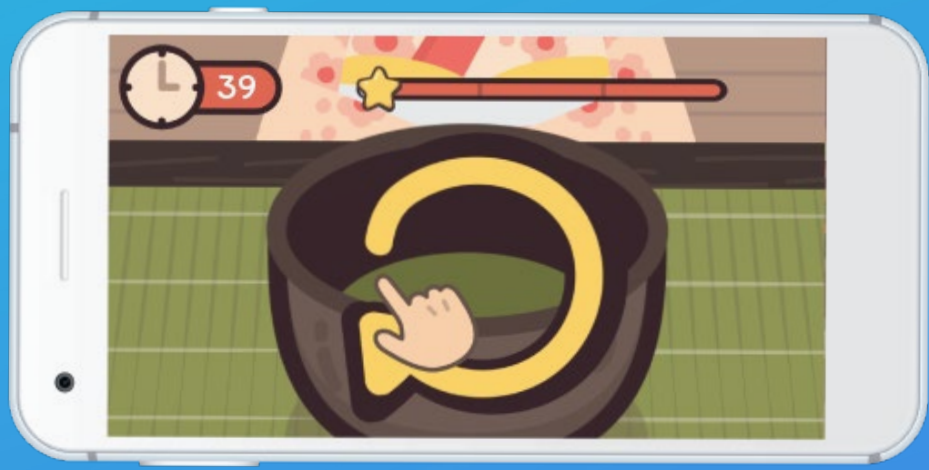
HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570137

reading - Chinese

through reading

TEA HOUSE

"เป็นคนชอบดื่มชา เลยอยากให้คนที่ไม่ดื่ม หันมาให้ความสนใจ และได้รู้ถึงประโยชน์ของชา."



TEA HOUSE/ COMRAAM 2018

GAME APPLICATION

INTERACTIVE ANDROID

EDUCATION -INTERACTIVE ANDROID

IDEA-CONCEPT

ปัญหาที่เกิดขึ้นคือคนไทยส่วนใหญ่นิยมดื่มกาแฟมากกว่าชา จึงมีแนวคิดสร้างเกมสอนการชงชาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้คนไทยหันมาให้ความสนใจในการดื่มชาเพิ่มมากขึ้น โดยผู้ใช้งานจะได้ความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของชา และวิธีการชงชาที่ถูกต้อง

DESIGN CONCEPT

- ธรรมชาติ
- ผ่อนคลาย
- สดชื่น

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 เกมต้มน้ำ

เกมต้มน้ำ ต้องต้มให้ได้อุณหภูมิที่เหมาะสมของชาแต่ละชนิด

02 เกมชักชา

เกมชักชา รินชาชักไปมาให้ส่วนผสมทั้งหมดลงตัว

ASSOCIATE FUNCTION(S)

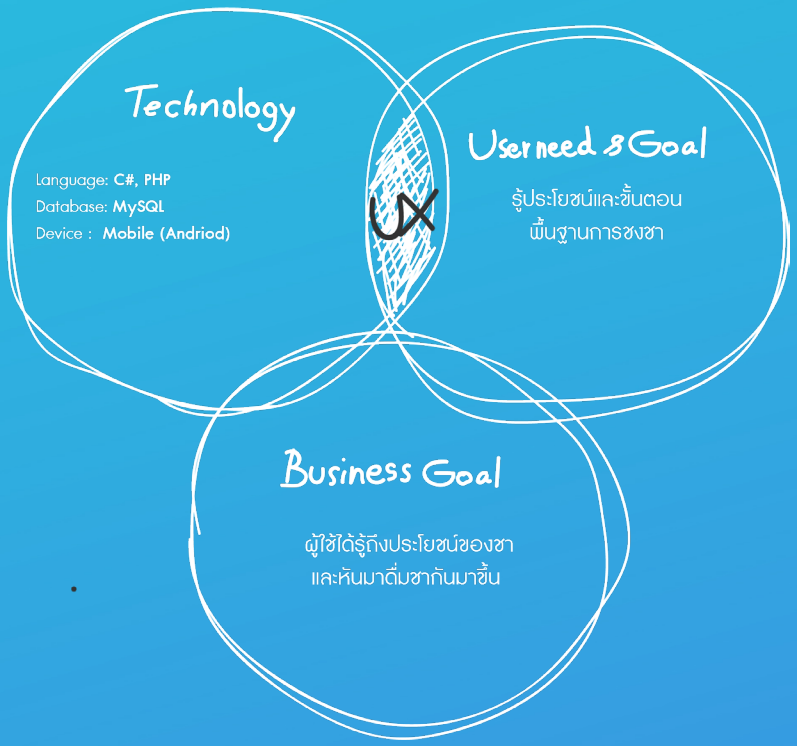
01 รอบรู้เรื่องชา

ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องชาประเภทต่างๆ ได้แก่ ชาเขียวมัทฉะ และชาชัก

DESIGN & DEVELOPMENT BY

THANYARAT
ธัญญรัตน์ หงษ์ศิริ 13570208
bb.eam@hotmail.com
085-414-8863
balabeam hongsiri
ที่ปรึกษา ผศ. ดร. ธีรพงศ์ ลีลานุภาพ

UX DIA-GRAM



PERSO-NA

อาชีพ **พนักงานทั่วไป**

อายุ **“25” ปี** **พศวีร์** อาศัยอยู่ **บ้านในพื้นที่กทม**

ดื่มกาแฟเป็นประจำ

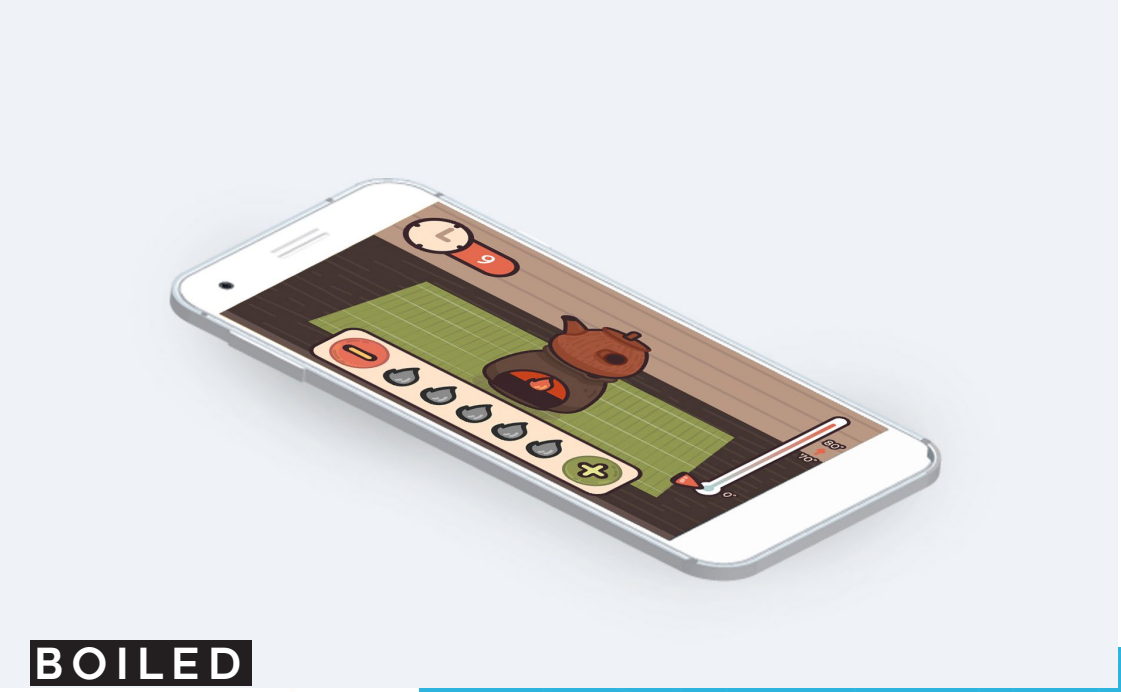
ดื่มกาแฟทุกวัน

HIT MUSIC - HOT THESIS

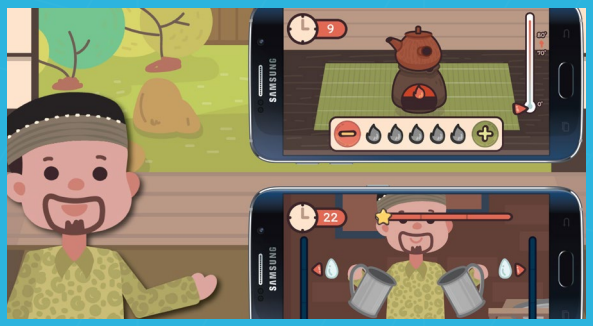
“ อยู่ๆก็มีแต่จุลมาปรากฏตัวในหัวใจ อยู่ๆ ไม่รู้ทำไมถึงขึ้น Error ได้ทั้งวัน จากที่รันได้ก็รันไม่ได้ ทำไมถึงเป็นซะอย่างงั้น ”

- อยู่ๆ ก็มาปรากฏตัวในหัวใจ (พิจิกา)

FUNCTION



BOILED WATER



ให้ความรู้เกี่ยวกับชา

ให้ความรู้เกี่ยวกับ
เรื่องชาประเภทต่างๆ

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570208

types - of tea

green tea

MONSTER SPACE SHOP

"อยากเอาสื่อที่มีอยู่แล้ว มาประยุกต์ให้เข้ากับสื่อที่ทันสมัยขึ้น เด็กๆ จะได้เรียนสิ่งที่ต่างไปจากเดิม."

MONSTER SPACE SHOP/ COMRAAM 2018

GAME APPLICATION

INTERACTIVE ANDROID

Design and Development of an Interactive Media to Practice the Science Process Skills for the Elementary School Children: a Case Study of the Supermarket Game With AR Technology on Android Operating System

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบเพื่อฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาเกมซุปเปอร์มาร์เก็ต

EDUCATION -INTERACTIVE ANDRIOD

IDEA-CONCEPT

ปัญหาสำหรับเด็กที่ไม่มีพื้นฐานวิทยาศาสตร์สามารถฝึกฝนได้โดยใช้เกมจำลองร้านสะดวกซื้อเพื่อส่งเสริมทักษะวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานเบื้องต้นทักษะของเด็กช่วงอายุ 6-8 ปี ผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ประกอบกับหนังสือ เพื่อส่งเสริมสื่อการเรียนการสอนแบบใหม่ๆให้เด็กเข้าใจง่ายขึ้นและใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน

DESIGN CONCEPT

- สนุกสนาน
- ตื่นเต้น
- สดใส

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 หนังสือควบคู่กับ AR

หนังสือควบคู่กับแอปพลิเคชันที่ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR)

02 การคำนวณเงิน

การคำนวณเงิน แยกแยะวัตถุสิ่งของ

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 บอกโภชณาการ

บอกโภชณาการที่ได้รับจากการซื้อของทั้งหมด

DESIGN & DEVELOPMENT BY

WARAPORN

วราภรณ์ มากแก้วกุล 13570304

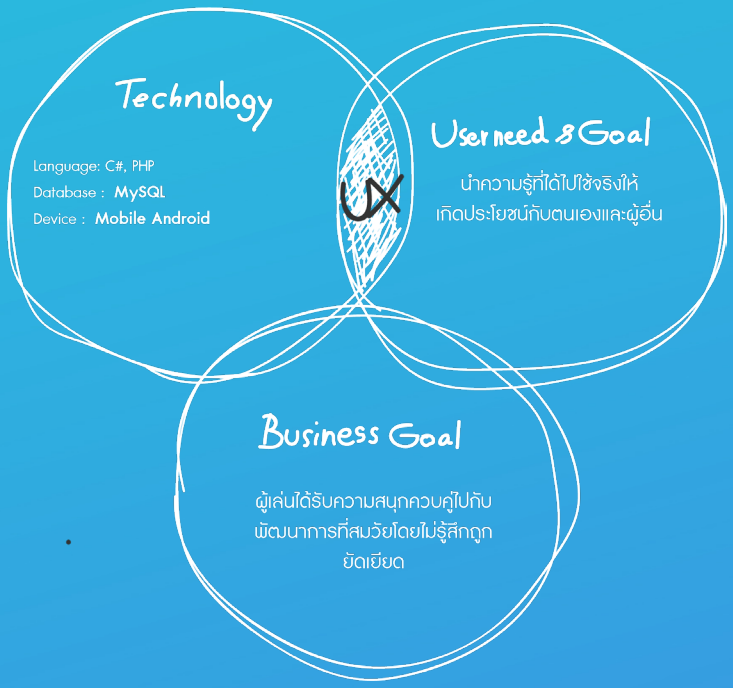
jawaraporn96@gmail.com

095-273- 9995

Waraporn Makkaewkun

ที่ปรึกษา **อาจารย์กันย์พัชญ์ กะลัมพะเหติ**

UX DIA-
GRAM



PERSO-
NA

อาชีพ **นักเรียน**

อนัญพร

อายุ **"8" ปี**

อาศัยอยู่ **เอ็มโซไซตี้ นนทบุรี**

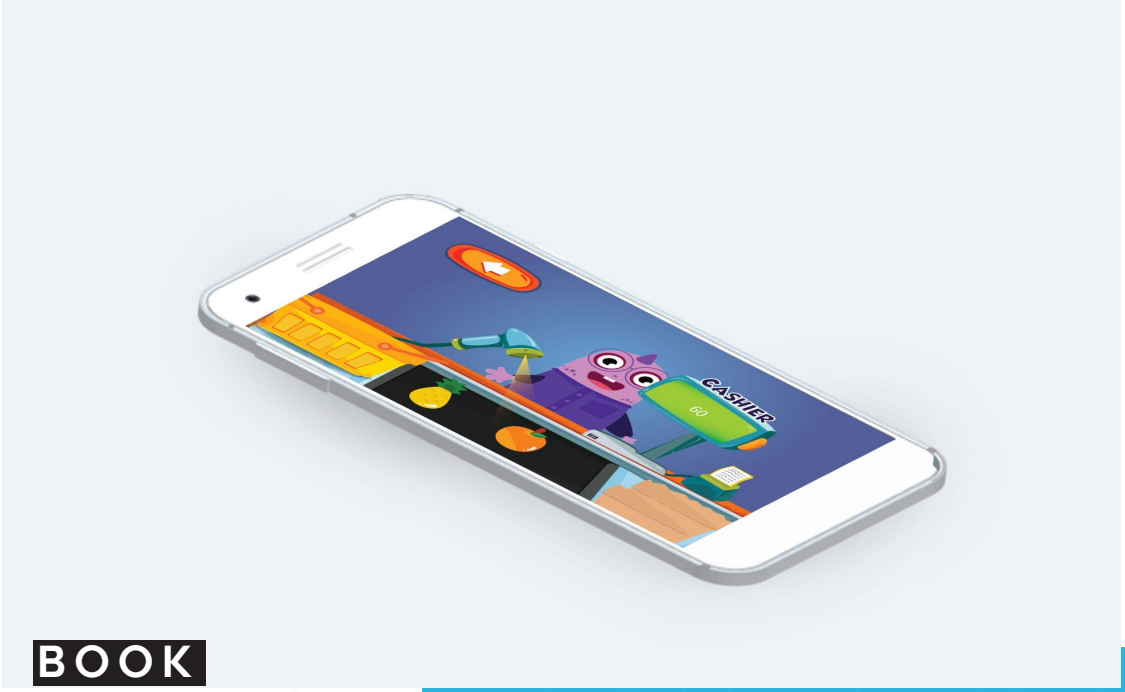
นักเรียนโรงเรียน ทรงวิทย์ศึกษา

PROJECT HOT - MUSIC HIT

" อยู่กับบั๊กที่เป็นแค่ด้ายบางๆให้เดินอยู่บนนั้น กลับตัวก็ไม่ทัน ถ้าพลั้งก็ตาย แต่ทนไว้ก็เจ็บ "

- ครั้งหนึ่งไม่ถึงตาย (Klear)

FUNCTION



BOOK

AR

การคำนวณเงิน

การคำนวณเงิน
แยกแยะวัตถุสิ่งของ

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570304

Super - market

Calculate money

ROOM OF CRETS

"หลายคนที่ชอบเล่นเกมแนว Puzzle เกมฝึกสมอง จะมี Mindset การคิดที่ดีมีเหตุผลและรู้จักการคิดวิเคราะห์."

GAME APPLICATION

INTERACTIVE ANDROID

Design and Development of Application Observation Analytical Thinking and Solve Problem for Over 12 Years Old

การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการสังเกตกระบวนการคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาของเด็กอายุ 12 ปีขึ้นไป บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

EDUCATION-INTERACTIVE ANDROID

IDEA-CONCEPT

ทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหาเป็นทักษะที่สำคัญ จึงมีแนวคิดพัฒนา เกมเพื่อส่งเสริมการสังเกตกระบวนการคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาของเด็กอายุ 12 ปีขึ้นไป เพราะการแก้ปัญหาเป็นพื้นฐานสำคัญของการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ ซึ่งเกมที่จัดทำจึงเป็นหนึ่งตัวช่วยในการฝึกทักษะเหล่านี้

DESIGN CONCEPT

- ลึกลับ
- น่าค้นหา
- ตื่นเต้น

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 แก้ไขปัญหา

เกมมีเนื้อเรื่องเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาในแต่ละด่าน

02 แสดงสถิติการเล่น

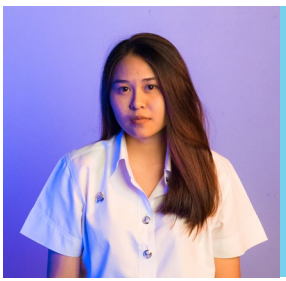
แสดงสถิติการเล่นที่ดีที่สุดและแย่ที่สุดในแต่ละด่านของเกม

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 มี Story เล่าเรื่อง

มี Story เล่าเรื่องราวของเกม

DESIGN & DEVELOPMENT BY



WARISARA

วริศรา ยิ่งสนิท 13570305

varinami@gmail.com

098-3133526

Vari varisara

ที่ปรึกษา **อาจารย์อิทธิชัย ภูมิศิริวไล**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

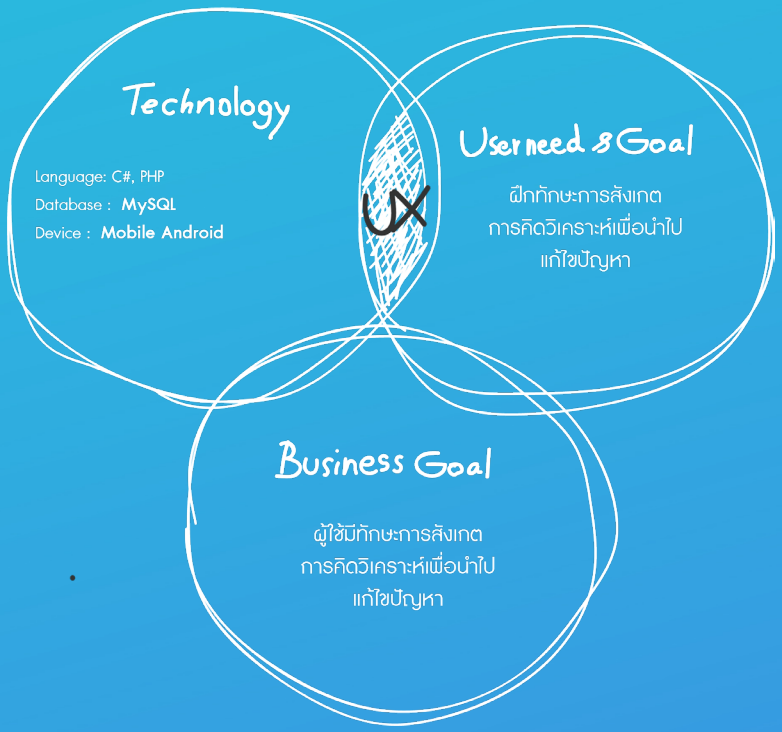
อาชีพ **นักเรียน**

พลอย

อายุ **"15"** ปี

อาศัยอยู่ **กทม.**

ชอบเล่นเกมแนว Puzzle ชอบทำกิจกรรม

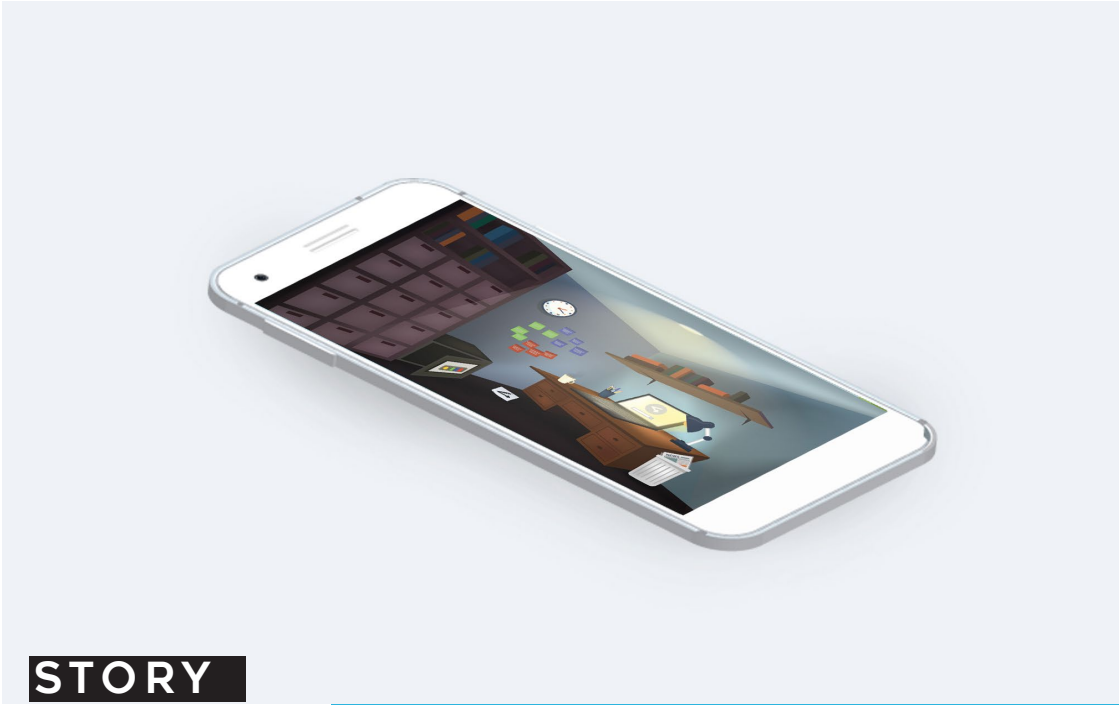


PROJECT HOT - MUSIC HIT

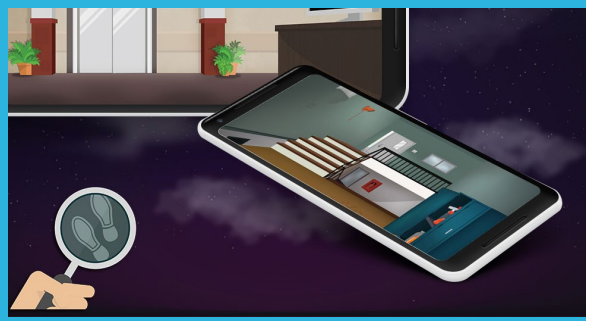
" ชั้นก็มีบั๊กของชั้นเข้าใจบ้างไหม โค้ดมีสิทธิ์จะบั๊กไม่ผิดใช่ไหม เธอก็น่าจะรู้มันเจ็บเพียงใด เหมือนโดนกรีดหัวใจได้พรีคนสุดท้ายของห้องไปครอง "

- ฉันก็รักของฉัน (นิว จิ๋ว)

FUNCTION



STORY LINE

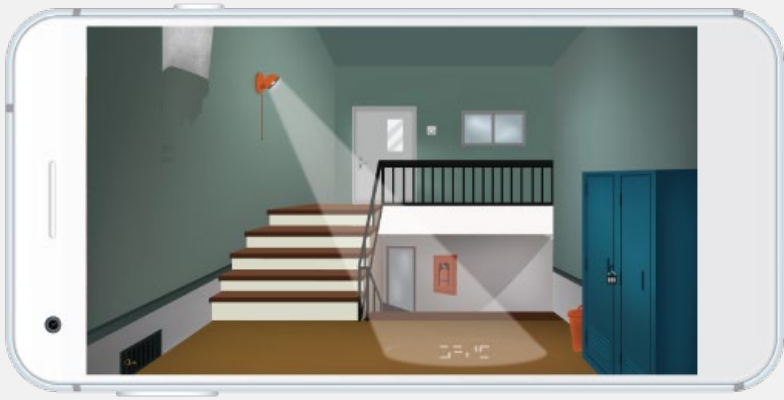


การแก้ไขปัญหา

มีเนื้อเรื่องเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาในแต่ละด่าน

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTPS://YOUTU.BE/IHNZOHI8SJS



Tell - the story

game's missions

ORGANIC WORLD

“ไม่มีรายได้ช่วงปิดเทอมแต่เห็นว่าปลูกผักออแกนิค ก็สร้างรายได้ ได้เหมือนกัน แล้วจะเริ่มต้นยังไงล่ะ.”

ORGANIC
WORLD
- กดเพื่อเริ่มเกม! -

OPPA
200
เริ่มเกม
จัดอันดับ

Design and Development Game Application Planning for Organic Vegetables Business on Android Operating System

การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อเรียนรู้การปลูกผักออแกนิค บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

EDUCATION-GAME APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ทำให้การเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเป็นเรื่องง่าย และได้ความรู้ไปพร้อมกับความสนุก จึงพัฒนาเกมช่วยส่งเสริมการวางแผนและการจัดการ เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการวางแผนการลงทุนแก่ผู้ที่สนใจ

DESIGN CONCEPT

- ธรรมชาติ
- การเจริญเติบโต
- สดใสร่าเริง

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 การปลูกผักออแกนิค

เรียนรู้วิธีการปลูกผักออแกนิคเบื้องต้น

02 สรุปผลเงินลงทุน

สรุปผลเงินลงทุน กำไร และรายได้ในแต่ละรอบของการเล่น

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 สภาพอากาศ

สภาพอากาศในโหมดฟาร์ม

DESIGN & DEVELOPMENT BY

WASIN

วศิน ดวงแก้ว 13570307

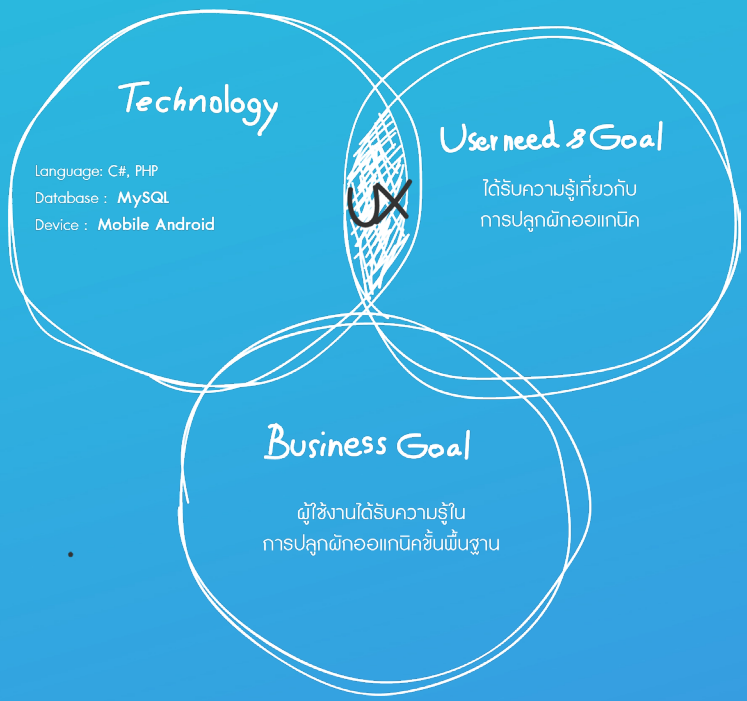
mrconniew@gmail.com

061-398- 0882

Cn Boss

ที่ปรึกษา **อาจารย์ ดร. อรวรรณ ประพฤติดี**

UX DIA-
GRAM



PERSO-
NA

อาชีพ **นักเรียน**

JEN

อายุ
"16" ปี

อาศัยอยู่
บ้านในกรุงเทพ

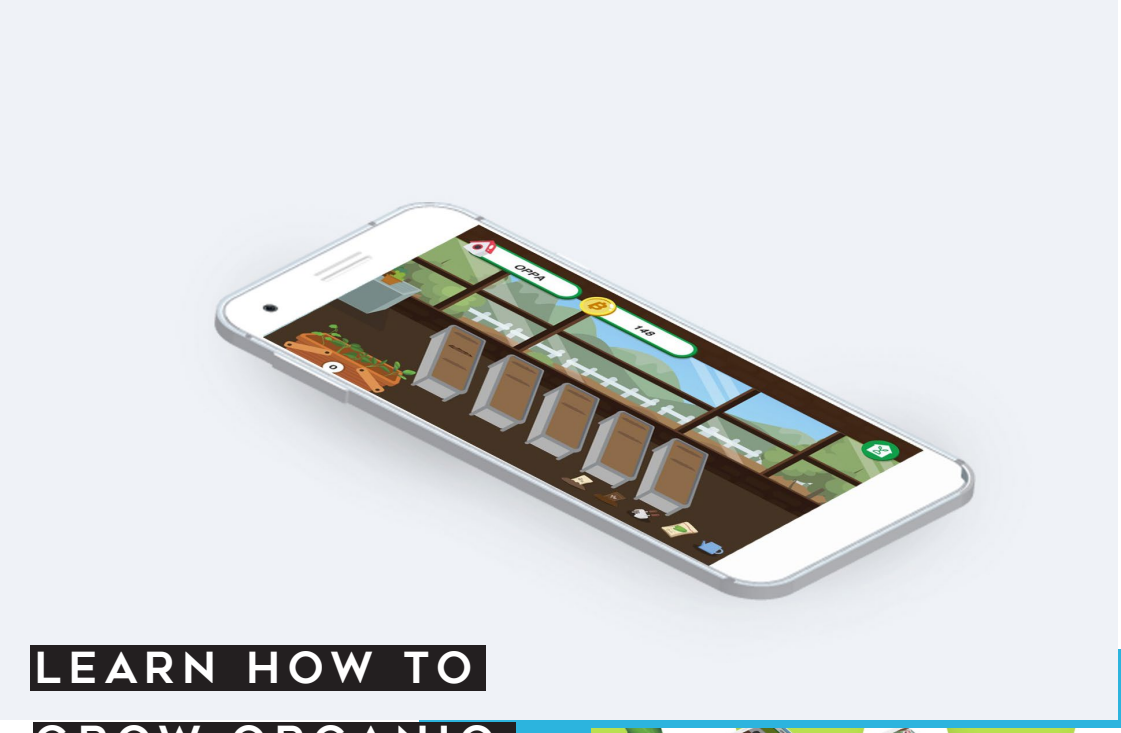
เคยปลูกผักบางชนิดในวัยเด็ก

PROJECT HOT
- MUSIC HIT

" ก็พอจะเข้าใจชั้นแก้บั๊กนี้ก่อน แต่ก็ยังสงสัยแก้ไปแล้วพังกว่าเมื่อก่อน " 66

- เค้าก่อน (URBOY TJ)

FUNCTION



LEARN HOW TO GROW ORGANIC

การปลูกผักออแกนิค

เรียนรู้วิธีการปลูก
ผักออแกนิค
เบื้องต้น

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570307

organic - vegetables

farm mode

BRAIN READY

“เพราะเด็กสมัยนี้มีสมาธิสั้น มีความผิดปกติทางสมองเนื่องจากไม่ได้มีการพัฒนาของสมอง.”

.

GAME APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Application Game Promoting the Cunning Skills for Early Childhood on Ios Platform

การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมทักษะไหวพริบ สำหรับเด็กปฐมวัย บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

EDUCATION-GAME APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ในปัจจุบันเด็กปฐมวัย ช่วงอายุ 3 - 4 ปี เป็นวัยที่เข้าถึงช่วงพัฒนาการด้านของสมองและสติปัญญา ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นวัยแห่งการเรียนรู้จึงเกิดเกมส่งเสริมทักษะและไหวพริบสำหรับเด็กปฐมวัยนี้ขึ้นเพื่อเตรียมความพร้อมทั้งร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญาของเด็ก

DESIGN CONCEPT

- สงบ
- ผ่อนคลาย
- มีพลัง

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 ทักษะด้านคำนวน

ทักษะด้านคำนวน เป็นการใช้ทักษะมือเขียนตอบเลขตามที่โจทย์กำหนด

02 ทักษะด้านภาษา

ทักษะด้านภาษา เป็นการเขียนตอบพยัญชนะไทยตามที่โจทย์กำหนด

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 การฝึกพูดท่องจำ

การฝึกพูดท่องจำเพื่อให้น้องๆเล่นเกมแล้วสามารถรู้คำศัพท์ต่างๆในเกม

DESIGN & DEVELOPMENT BY

NONSAPORN

นนท์สภรณ์ ผู้ปลื้ม 13570216

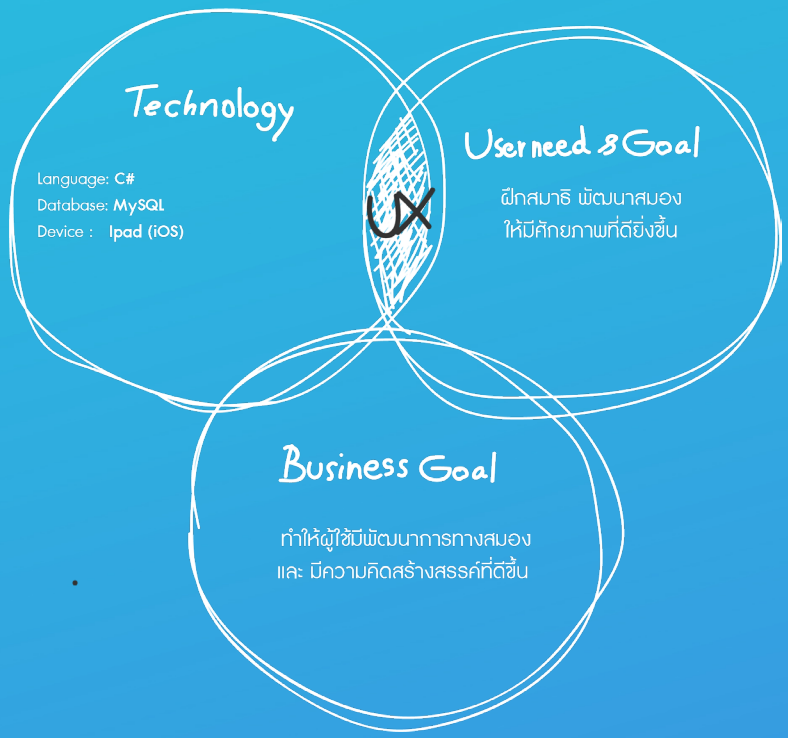
fernnonsaporn121@gmail.com

098-679-9565

Fern Nonsaporn

ที่ปรึกษา **อาจารย์ปกรณ์ สันติสุนทรกุล**

UX DIA-
GRAM



PERSO-
NA

อาชีพ **นักเรียนอนุบาล**

Max

อายุ **"3" ปี**

อาศัยอยู่ **บ้านในกรุงเทพ**

อนุบาล 1 ที่ ชื่นชอบการ

ชอบเล่นเกมชอบ

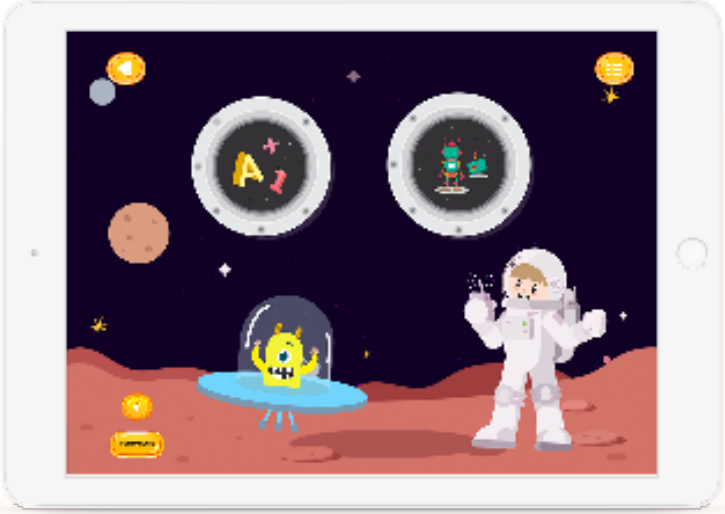
ไม่ชอบอ่านหนังสือ

PROJECT HOT - MUSIC HIT

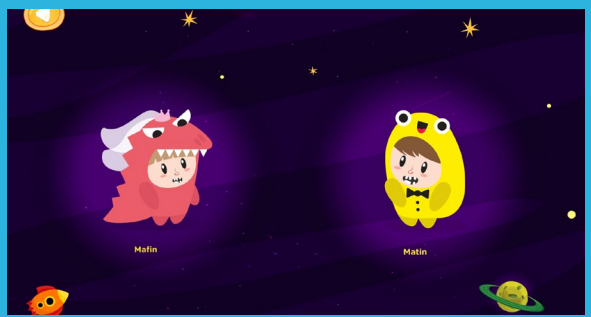
" ก่อนจะนอนอยากเจอจุลเป็นครั้งสุดท้าย
อยู่แก้จนเช้าถัดไปฉันก็ยังนั่งเบลอ
เช้าก็มีแต่จุล ค่ำก็มีแต่จุลอย่างเดียวเท่านั้น

- ไม่ธรรมดา (เบล สุพล)

FUNCTION



NUMBER SKILLS



ทักษะด้านคำนวน

เป็นการใช้ทักษะ
มือเขียนตอบเลข
ตามที่โจทย์กำหนด

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570216

Language - skills

language skills

WORLD OF ENGLISH

"เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต การจะให้เด็กมีความสนใจที่จะเรียนรู้จึงนำเทคโนโลยีมาเป็นตัวกลาง."

ALPHABET
ALPHABET
vuforia
TANGRAM
vuforia

Design and Development of Games Promote Learning English With Art on the Operating System Ios for Young Children

การออกแบบและพัฒนาเกมส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยศิลปะ
บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส สำหรับเด็กปฐมวัย

EDUCATION -GAME APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต การเรียนการสอนเด็กสมัยใหม่จึงนำเทคโนโลยีเข้ามาแทรกเข้าไปเพื่อดึงดูดความสนใจในรูปแบบเกมส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยศิลปะเพื่อให้เด็กสนใจ และสนุกไปกับการเรียนรู้

DESIGN CONCEPT

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 ฝึกเขียนอักษรภาษาอังกฤษ

ฝึกการเขียนอักษรภาษาอังกฤษ
ด้วยเทคโนโลยีวัตถุเสมือนจริง (AR) ร่วมกับสื่อหนังสือ

02 ฝึกการคิด

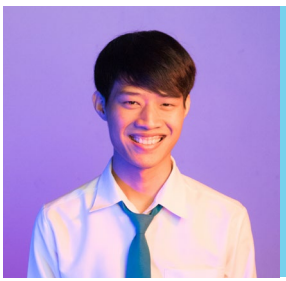
ฝึกการคิดด้วยการต่อชิ้นส่วนภาพอักษรตามรูปแบบ

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 ฟังก์ชันต่อ Tangram

ฟังก์ชันต่อTangram
เพื่อให้เด็กไม่จดจ่อกับหน้าจอโทรศัพท์มากเกินไป
จึงมีตัวต่อแถมมาให้เด็กต่อตามภาพที่กำหนด
แล้วจะแสดงรูปภาพขึ้นมา

DESIGN & DEVELOPMENT BY



WICHANON

วิชานนท์ ชนะศิล 13570310
chanasin_w@silpakorn.edu
088-949- 4819
Mike Wichanon
ที่ปรึกษา **อาจารย์ศุภณัฐ โกมลารชุน**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

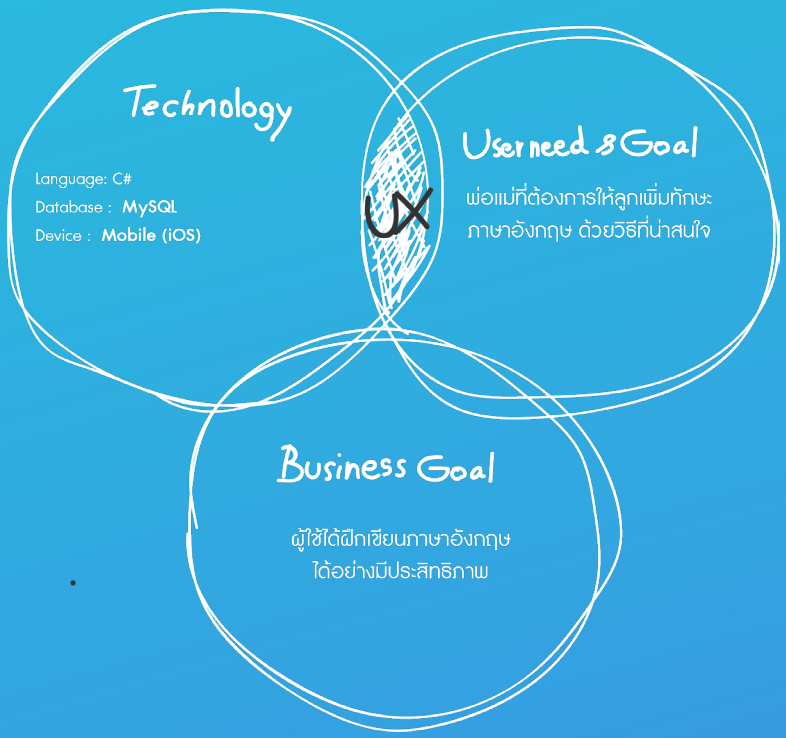
อาชีพ **นักเรียน**

Baikaew

อายุ
"5" ปี

อาศัยอยู่
บ้านในกรุงเทพ

ไม่ถนัดการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ



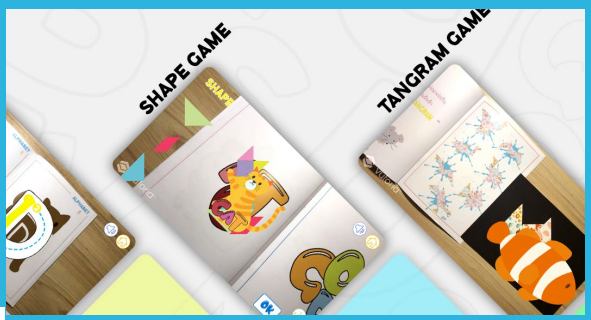
PROJECT HOT
- MUSIC HIT

"จุลและชั้น ปั่นงานไม่ทันแล้วตอนนี้
จอความบรรลัยบั๊กที่เรานั้นเคยมี แก้เมื่อไหร่
วอดวายทุกทีพรีวันนี้ โน่ว โนว โนว "

- (ของขวัญ, Musketeers)

FUNCTION

PRACTICE IN WRITING ENGLISH WITH AR

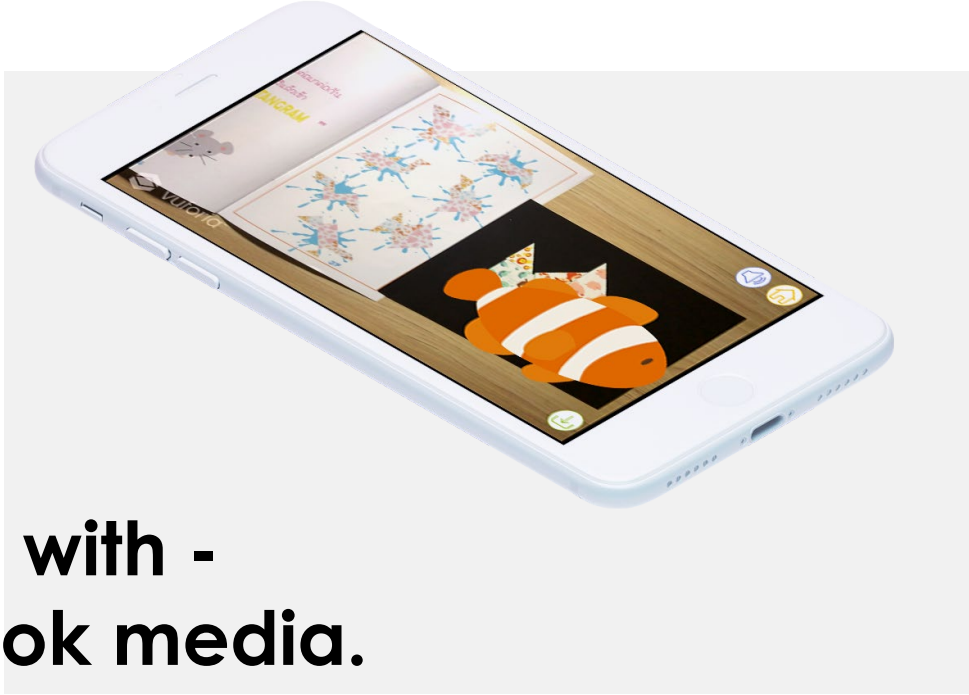


ฝึกการเขียนอักษร

ฝึกการเขียนอักษรภาษาอังกฤษ
ด้วยเทคโนโลยีวัตถุเสมือนจริง
(AR) ร่วมกับสื่อหนังสือ

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570310



AR with - book media.

AR Technology

DUSIT ZOO

"ปัญหาที่ตัวหนังสือเยอะ ยากต่อการจำ ทำให้เด็กไม่สนใจละเลย ทำให้เล็งเห็นถึงความสำคัญของประวัติความเป็นมา."

DUSIT ZOOM/ COMRAAM 2018

LEARNING APPLICATION

IOS APPLICATION

EDUCATION-APPLICATION

IDEA-CONCEPT

มีสื่อการเรียนรู้จำนวนมากที่อยู่ในรูปแบบของตัวอักษรซึ่งเด็กไทยในปัจจุบันมีสถิติการอ่านหนังสือน้อยลงทำให้เด็กให้ความสนใจในสื่อน้อยลงจึงมีแนวคิดสร้างสื่อโต้ตอบในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้ที่มาเที่ยวสวนสัตว์ดุสิต ได้รับความรู้เกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ ผ่านประสบการณ์รูปแบบใหม่ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (VR)

DESIGN CONCEPT

สนุกสนาน

ผ่อนคลาย

ตื่นเต้น

DESIGN & DEVELOPMENT BY

APICHAYA

อภิชญา จุลทะสี 13570363

peacht62@gmail.com

095-776- 5107

Peach pichaya

ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. อติเทพ แจ้ดนาลาว

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (VR)

การเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ในการรับชมเรื่องราวประวัติความเป็นมาสวนสัตว์ดุสิต ผ่านเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (VR)

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 แผนที่

แสดงแผนที่ และสามารถค้นหาห้องน้ำที่ใกล้ผู้ใช้ที่สุดจากตำแหน่งปัจจุบัน

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

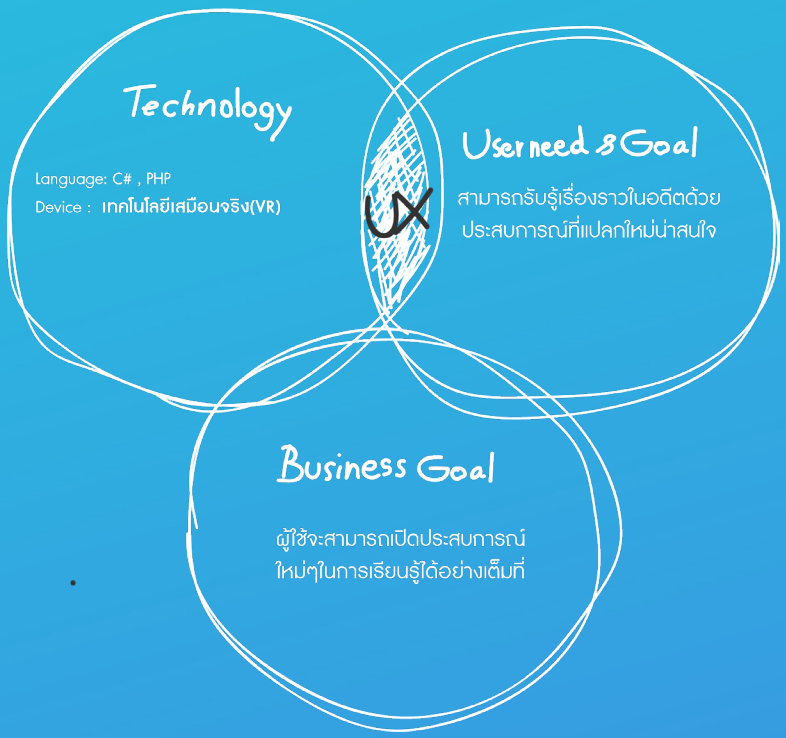
อาชีพ **นักเรียน**

อายุ **"8" ปี**

SUMO

อาศัยอยู่ **กรุงเทพมหานคร**

ชอบมาเที่ยวสวนสัตว์
มาหาความรู้มากับครอบครัว

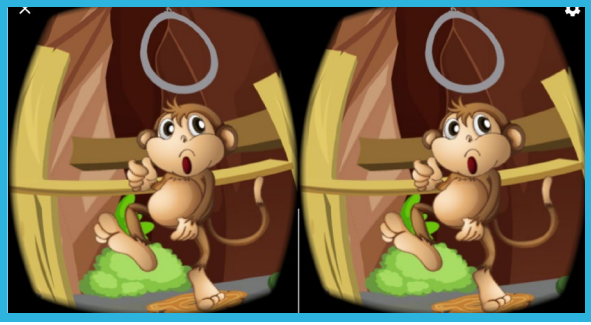


PROJECT HOT - MUSIC HIT

"สาธุแหม๊ ให้งานดีแหน่แหม๊ ให้ไม่พังแน่แหม๊ ให้เขาไม่ด่าเราแน่แหม๊ "

- สาธุ (Boom Boom Cash)

VIRTUAL REALITY (VR)

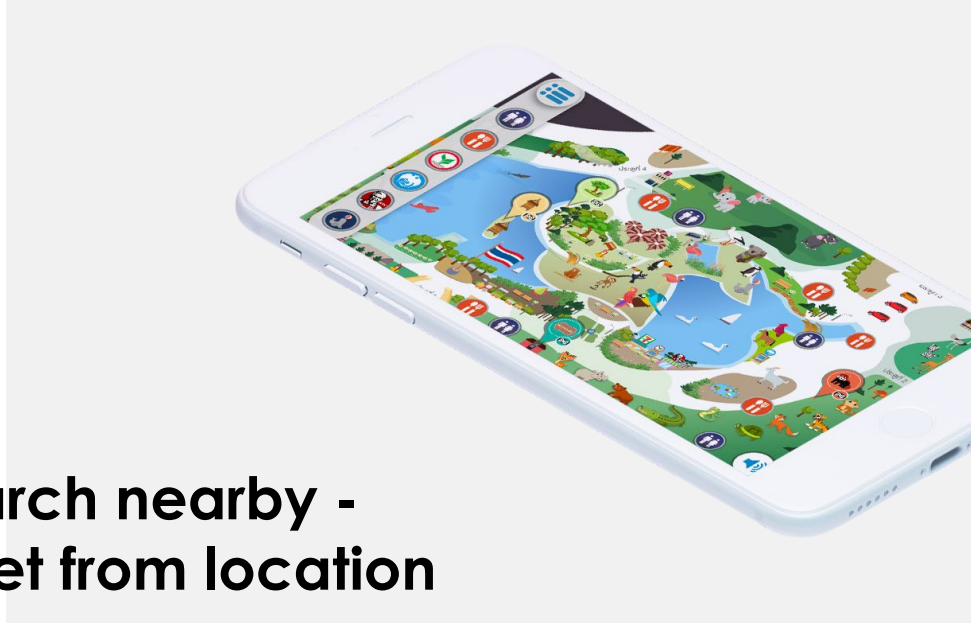


เทคโนโลยี VR

เพิ่มการเรียนรู้และ
ประสบการณ์ผ่านเทคโนโลยี
โลกเสมือนจริง (VR)

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570363



search nearby -
toilet from location

Show Map

WANNAKADEE SAGA

"ย้อนไปในวัยเด็กทำไมเราถึงอ่านหนังสือบทสรุปเกมเป็นร้อยๆหน้าได้ แต่ไม่ยอมอ่านหนังสือแบบเรียนไม่กี่หน้า."

WANNAKADEE SAGA/ COMRAAM 2018

GAME APPLICATION
ANDROID

Game Application to Promote Learning Thai Poetry on Android Platform

แอปพลิเคชันสื่อโต้ตอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร้อยกรองไทยระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

EDUCATION-APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ปัญหาจากการที่เด็กไม่ค่อยสนใจทบทวนบทเรียนด้วยตัวเองเพราะขาดแรงจูงใจ
จึงสร้างเกมแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้ร้อยกรองไทยขึ้นเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ด้วยตัวเองประเภทนอกห้องเรียน โดยการผนวกรวมเกมและองค์ความรู้เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความสอดคล้องระหว่างการเล่นและการเรียนรู้ของเด็ก

DESIGN CONCEPT

- ธรรมชาติ
- ขนมหวาน

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 เกมจับเวลา

มินิเกมจับเวลา

02 ระบบอาวุธ

ระบบอาวุธ เพื่อการจดจำบทกลอน

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 ตัดเกรดคะแนน

ตัดเกรดคะแนนของผู้เล่นเพื่อวัดระดับ

DESIGN & DEVELOPMENT BY

SUWIT

สุวิทย์ กุณโฮง 13560302

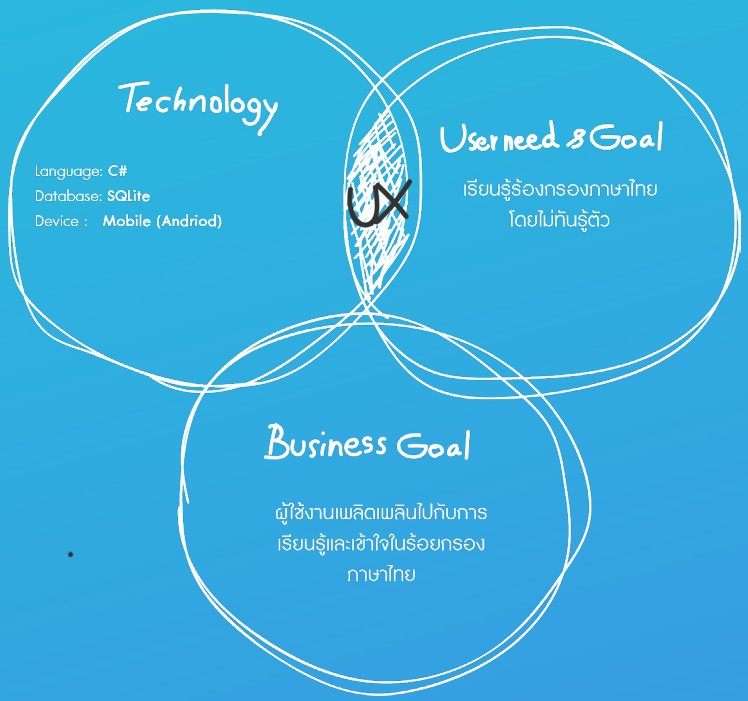
Kunhong7826@gmail.com

065 516 3429

Suwit Kunhong

ที่ปรึกษา **อาจารย์ณัฐวุฒิ เลื่อนไธสง**

UX DIA-
GRAM



PERSO-
NA

อาชีพ **นักเรียน**

อายุ **"14" ปี**

Preecha

อาศัยอยู่ **หมู่บ้านในแถบปริมณฑล**

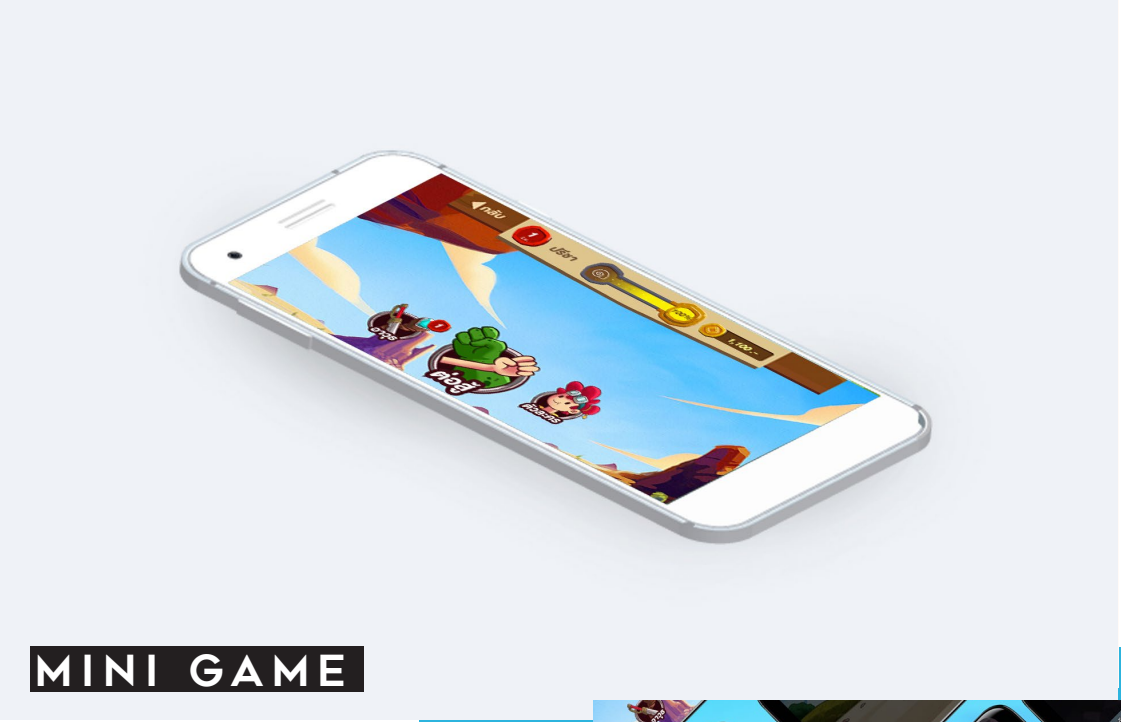
ได้รับการศึกษาในระดับชั้น ม.ต้น ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

PROJECT HOT - MUSIC HIT

" ใบแดงคนสุดท้าย เป็นได้ก็แค่นั้น จะสู้แก้บั๊กแค่ไหนก็คงต้องแพ้ต้องอยู่รั้งท้ายทุกครั้ง "

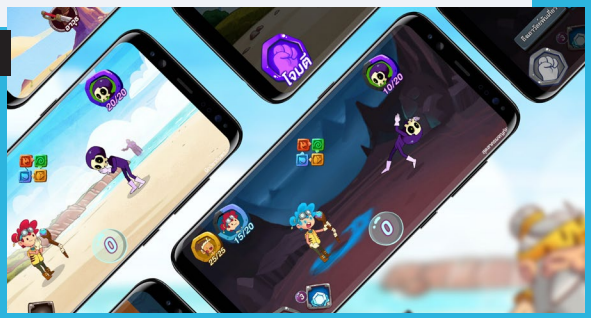
- วายร้าย (URBOY TJ)

FUNCTION



MINI GAME

QUICK TIME EVENT



จดจำบทกลอน

ระบบอาวุธ เพื่อ
การจดจำบทกลอน

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13560302

quick -
time event

mini game

VEGIE FUNNY

“

เด็กที่ไม่เห็นความสำคัญของการรับประทานผัก จะทำให้เกิดปัญหาที่ตามมาของสุขภาพ.

VEGIE FUNNY/ COMRAAM 2018

GAME APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Game Promote Learning Benefits and Incentives to Eat Vegetables Element for Children

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้ประโยชน์ และสร้างแรงจูงใจในการรับประทานผัก สำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

EDUCATION LEARNING APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ในปัจจุบัน สถิติเด็กไม่รับประทานผักมีเพิ่มมากขึ้นทุกปี เนื่องจากเด็กไม่เห็นถึงความสำคัญและไม่รู้จักประเภทของผัก จึงทำให้เกิดสื่อส่งเสริมการเรียนรู้รูปร่างของผักซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ ให้เด็กได้ทราบถึงประโยชน์และคุณค่าทางสารอาหารของผัก เพื่อเป็นแรงจูงใจให้เด็กรับประทานผัก

DESIGN CONCEPT

- สดใส
- ผัก
- สนุกสนาน

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 สร้างคำถาม

สร้างคำถามของผู้ปกครอง ทำให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมกับเกมของเด็ก

02 เลือกอาชีพ

เลือกอาชีพเพื่อไปทำภารกิจที่แตกต่างกันออกไป

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 ทดสอบความรู้

ฟังก์ชันทดสอบความรู้เกี่ยวกับการกินผักแต่ละสี

DESIGN & DEVELOPMENT BY

WIPHAPHAN

วิภาพรรณ วงศ์เจริญ 13570312

Wiphaphan.p@gmail.com

088-268-4457

Wiphaphan Wongjaroen

ที่ปรึกษา **อาจารย์พัชรวิชญ์ ตังประเสริฐผล**

UX DIA-
GRAM

อาชีพ **นักเรียน**

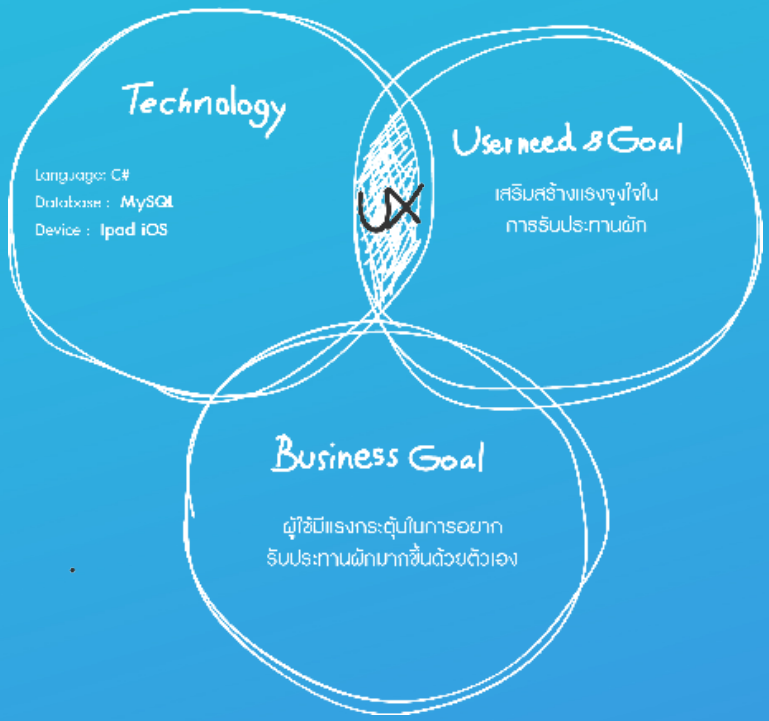
อายุ **“7” ปี**

น้ำฝน

อาศัยอยู่ **บ้านเดี่ยวในกรุงเทพ**

ไม่รับประทานผัก

ป่วยง่าย

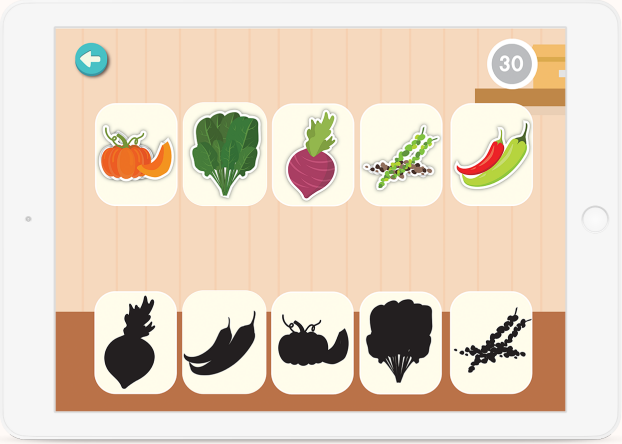


PROJECT HOT - MUSIC HIT

“ เพียงสบตาเธอนั้น ฮื้อฮือฮื้อฮือๆ
หัวใจขั้นก็เริ่มหวั่นใจ เพียงสบตาอีกครั้ง
ขั้นก็รู้ทันใด ว่าเธอให้ใบแดงนั้นที่ขั้นรอ ”

- เพียงสบตา (ลิเดีย)

FUNCTION



TESTING KNOWLEDGE

เลือกอาชีพ

เลือกอาชีพเพื่อไปทำภารกิจที่แตกต่างกันออกไป

SHOW-
REEL CLICK HERE

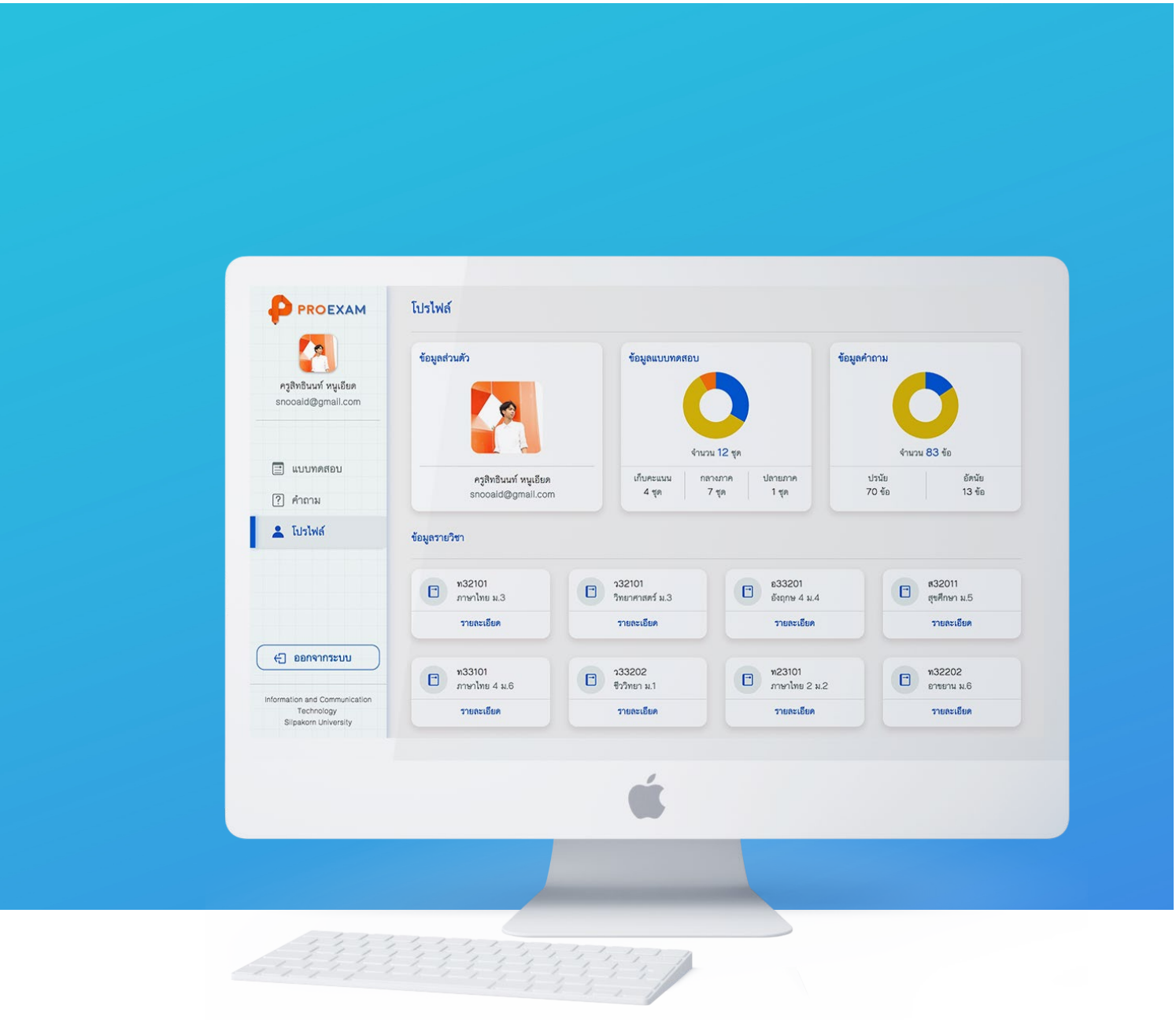
HTTPS://YOUTU.BE/IHNZOHI8SJS

create question

สร้างคำถามสำหรับแม่

PRO EXAM

"เมื่อครูบอกจะสอบ แล้วก็ผลัดวันไปเรื่อย สุดท้ายก็เอาคำถามที่มีในบทเรียนมาออก แต่ทำไมต้องรอนานมีวิธีอะไรแก้ได้บ้างนะ."



PRO EXAM/ COMRAAM 2018

WEB APPLITION

WEBSITE ON DESKTOP

A Design and Development of a Web Application to Support Multiple-choice and Subjective Examination Generating for Secondary School Teachers: A Case of Samutsakorn Wittayalai School

การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการจัดทำข้อสอบในรูปแบบปรนัยและอัตนัย สำหรับครูระดับมัธยมศึกษา กรณีศึกษาโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย

Education -WEB APPLITION

IDEA-CONCEPT

การจัดทำแบบทดสอบ เป็นหนึ่งในปัญหาภาระนอกเหนือจากการสอนสำหรับครู ซึ่งใช้ระยะเวลานานเกินความจำเป็น จึงได้พัฒนาเว็บไซต์การจัดทำแบบทดสอบ เพื่อลดภาระการทำงาน ให้มีการจัดทำข้อสอบที่มีประสิทธิภาพ รวดเร็วมากยิ่งขึ้น และเป็นพื้นที่สำหรับรวบรวมคำถามและแบบทดสอบ

DESIGN CONCEPT

- เรียบง่าย
- เป็นทางการ
- ทันสมัยและปลอดภัย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 สร้างแบบทดสอบ

สร้างแบบทดสอบและเฉลยในรูปแบบไฟล์ PDF ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

02 สร้างชุดแบบทดสอบย่อย

สร้างชุดแบบทดสอบย่อยและเฉลย

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 สุ่มคำถาม
สุ่มคำถามในการสร้างแบบทดสอบ

02 คลังข้อมูล
คลังข้อมูลคำถาม

03 กำหนดตัวชี้วัด
กำหนดค่าความยากง่าย และตัวชี้วัดของคำถาม

DESIGN & DEVELOPMENT BY

SITTINON

สิทธินนท์ หนูเอียด 13570340

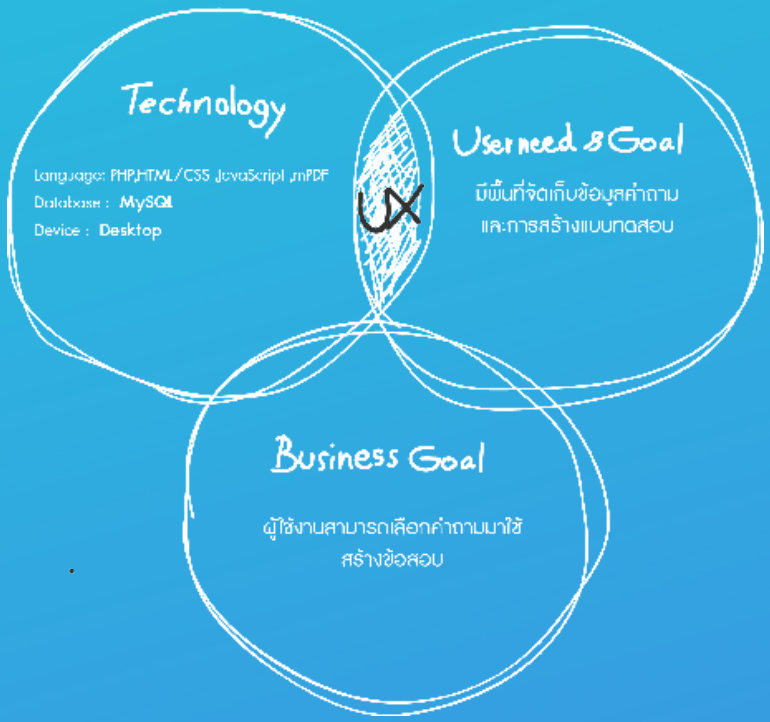
snooaid@gmail.com

097-072- 8087

Sittinon Nooaid

ที่ปรึกษา **อาจารย์รสา สุนทรายุทธ**

UX DIA-
GRAM



PERSO-
NA

อาชีพ **ครู**

ชลที

อายุ **"34"** ปี

อาศัยอยู่ **บ้านเดี่ยวในสมุทรสาคร**

ครูผู้สอนรายวิชา
สังคมศึกษาระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลาย

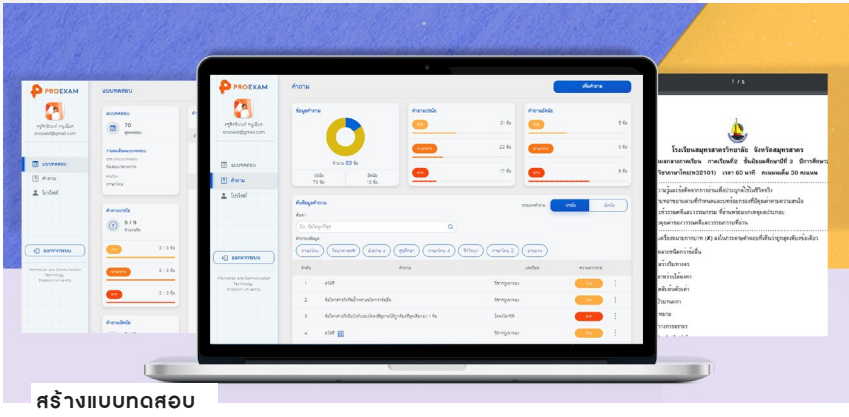
PROJECT HOT - MUSIC HIT

"ไม่เจ็บอย่างชั้นใครจะเข้าใจ ว่าคนสุดท้ายน่ากลัวเท่าไหร่ กี่คนที่พรีก่อนดีมากมาย แต่คนสุดท้ายเวลาหมดเร็วทุกที"

- ไม่เจ็บอย่างฉันใครจะเข้าใจ (ฟิล์ม บงกช)

FUNCTION

TEST QUIZ

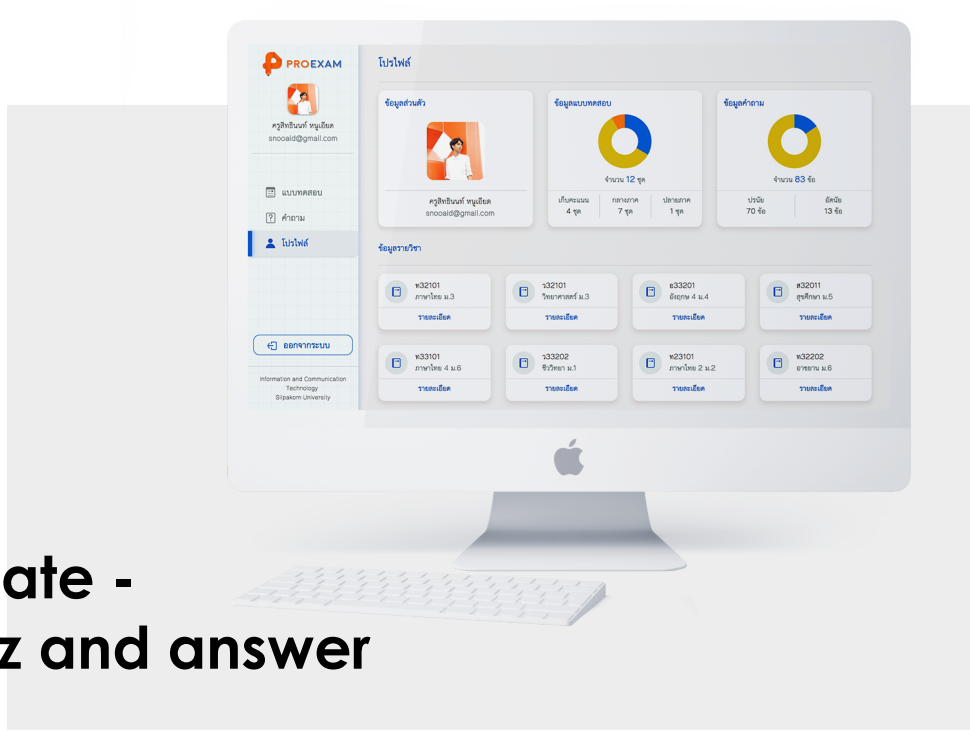


สร้างแบบทดสอบ

สร้างแบบทดสอบและเฉลยในรูปแบบไฟล์ PDF ตามแบบฟอร์มที่กำหนด

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570312



create -
quiz and answer

PRO EXAM/ COMRAAM 2018

สร้างคำถาม

สุขภาพและเทคโนโลยีการแพทย์

HEALTH AND MEDICAL TECH

5 ผลงาน

ICT:SILPAKORN
Faculty of Information and Communication Technology
Silpakorn University

SPONSOR BY

centralworld

ไทยพาณิชย์ SCB

UPPERCUZ CREATIVE

merge digital agency

Dek-D

ULTRA LINE

BETTER WEATHER

“เพื่อนเป็นโรคซึมเศร้า ทำให้รู้ว่าการรับฟัง และให้กำลังใจจากคนรอบข้างมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต”

APPLICATION

ANDROID APPLICATION

Design and Development of Application for Help Adjust Stress Become to Positive Energy on Android Platform

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันช่วยปรับความเครียดให้เป็นพลังบวกบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

HEALTH & MERDICAL - ANDROID APP

IDEA-CONCEPT

ความเครียดส่วนใหญ่มักเกิดจากตัวบุคคลและปัจจัยรอบตัว ซึ่งส่วนใหญ่วัยรุ่นมักจัดการปัญหาและหาทางออกให้ตัวเองไม่ได้ จึงมีแนวคิดสร้างแอปพลิเคชันที่เป็นพื้นที่ให้กำลังใจ ผ่อนคลาย เพื่อให้ผู้ใช้งานรู้สึกว่าตัวเองไม่ได้เผชิญปัญหานั้นเพียงลำพัง บรรเทาหรือลดความเครียดด้วยตนเองได้

DESIGN CONCEPT

- สดใส
- ผ่อนคลาย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Excercise by Sensor

ด้วยเซ็นเซอร์โทรศัพท์มือถือ (Accelerometer Sensor)

02 Felling Post

ระบบตรวจจับคำที่อยู่ในกลุ่มความเศร้า

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Music Therapy

ผู้ใช้สามารถฟังเพลงไปพร้อมๆกับการเล่นฟังก์ชันอื่นๆ ภายในแอปพลิเคชัน

02 Activity Recommend

แนะนำกิจกรรมที่เปลี่ยนความคิดและมุมมองการใช้ชีวิต

DESIGN & DEVELOPMENT BY

KANWARA

กัญญ์วรา วงศ์กระพันธุ์ | 13560110

Kanwara.wkp@gmail.com

084-404-4707

Fah Wkp

ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. วิชญ มุกดามณี

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักศึกษา**

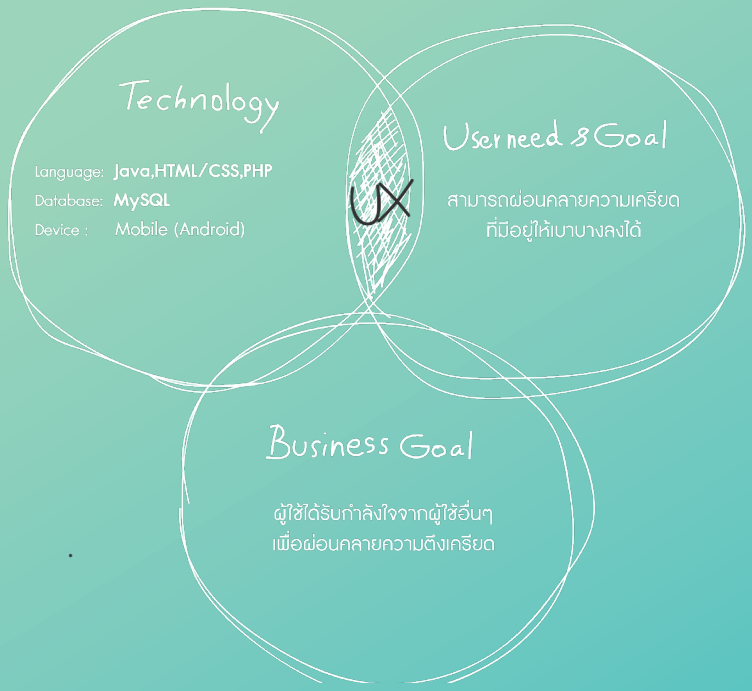
ปาย

อายุ **“23”** ปี

อาศัยอยู่ **อพาร์ทเม้นในกทม.**

เป็นโรคเครียด

และโรคซึมเศร้า

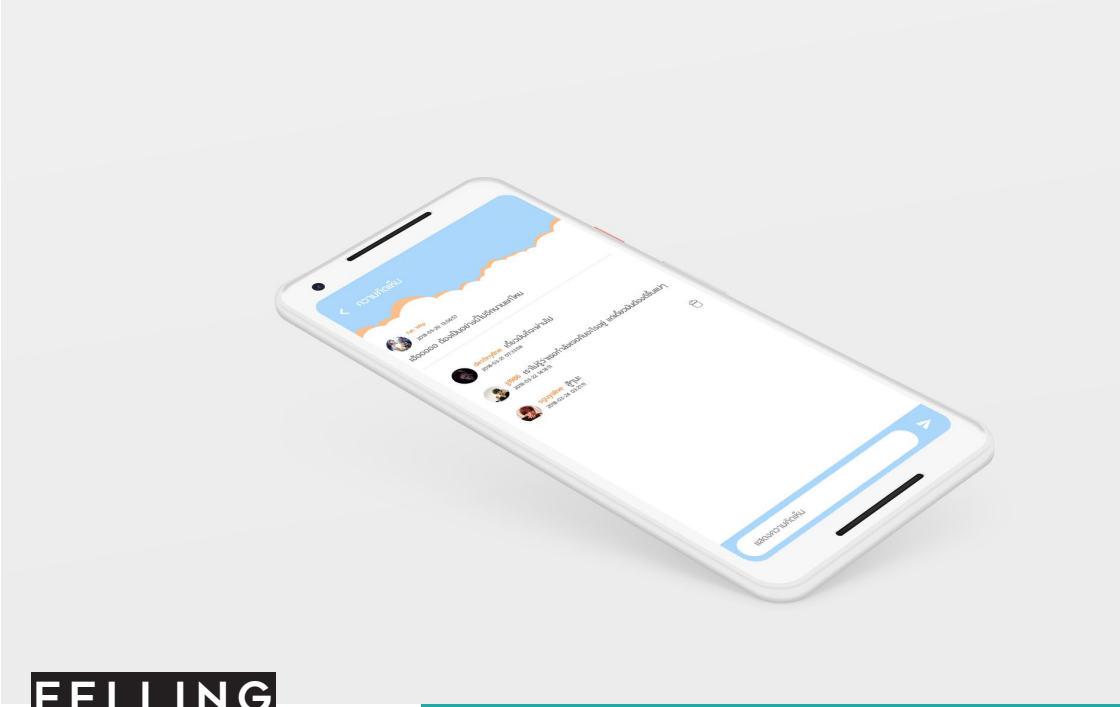


PROJECT HOT - MUSIC HIT

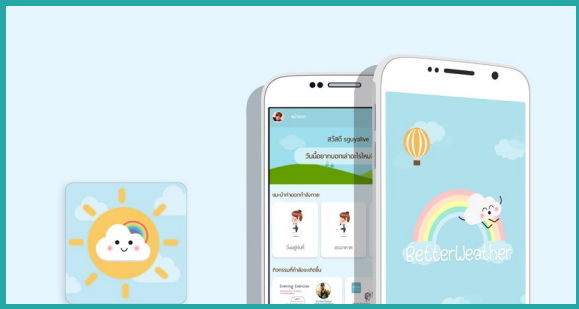
“ แล้วจุลจะผ่านไปด้วยดี แล้วจุลของเธอจะเปลี่ยนไป แล้ววันหนึ่งบั๊กจะหายไป แม้ตีห้าจะยังแก้จุล แม้จะยังบั๊กอยู่ ทุกลมหายใจ ”

- ปล่อย (ป๊อป ปองกูล)

FUNCTION



FELLING POST

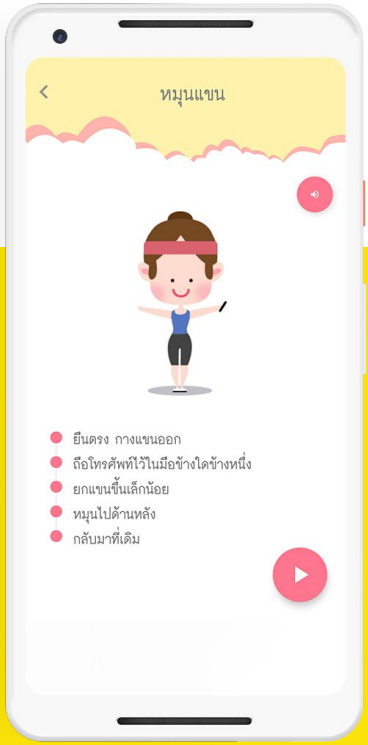


ACTIVITY RECOMMEND

แนะนำกิจกรรมที่
เปลี่ยนความคิดและ
มุมมองการใช้ชีวิต

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13560110

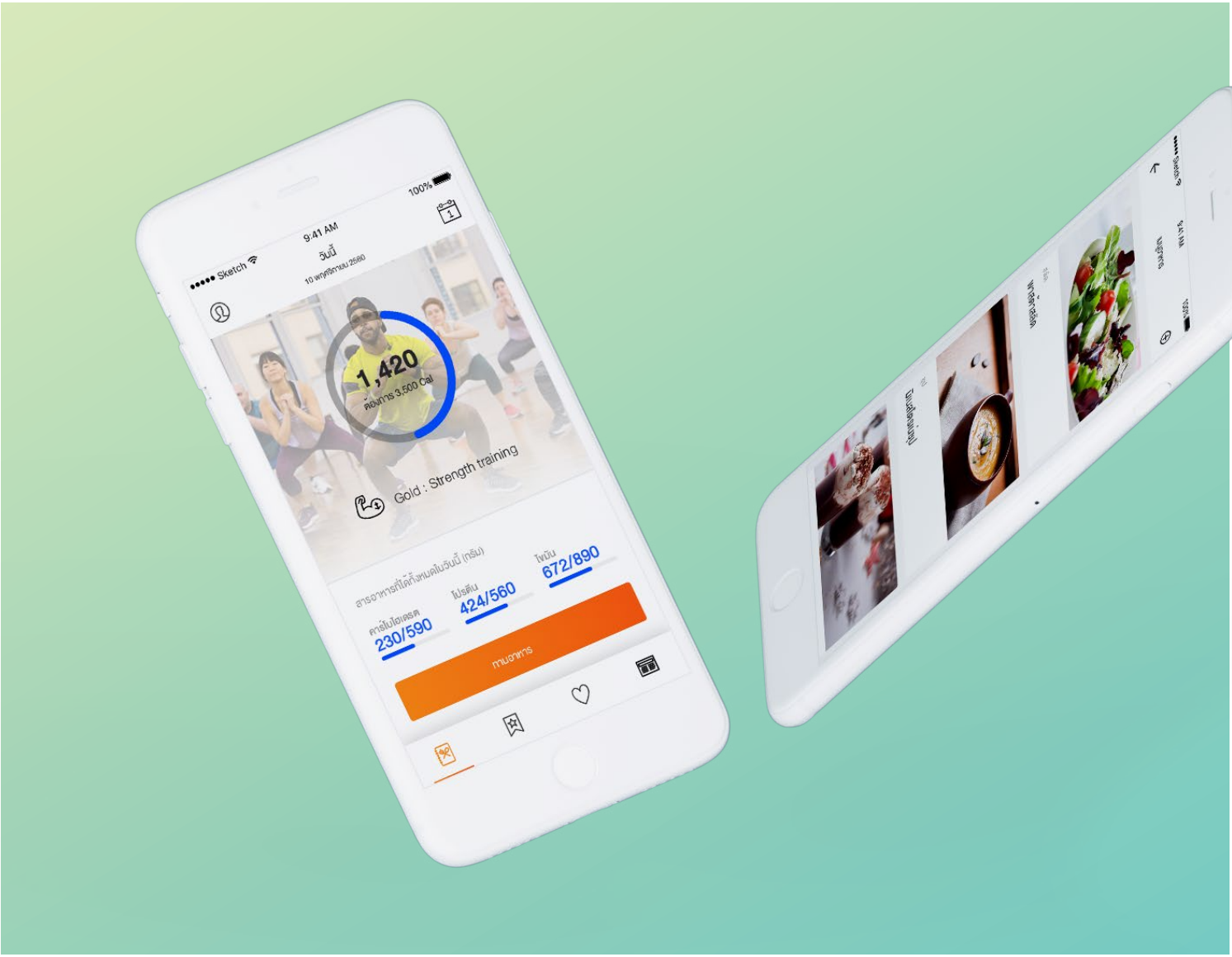


exercise-

Accelerometer Sensor

TODAY WHAT TO EAT

"การออกกำลังกายเป็นสิ่งที่คนควรต้องทำและ เพื่อให้ได้ผลสูงสุดต้องทานอาหารให้ถูกต้อง"



TODAY WHAT TO EAT/ COMRAAM 2018

APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Application for Suggest Alternative to Eat Useful Food

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำทางเลือกสำหรับการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์

HEALTH & MERDICAL -IOS APP

IDEA-CONCEPT

ในปัจจุบันผู้คนหันมาออกกำลังกายเพื่อรักษาสุขภาพมากขึ้น จึงต้องมีการวางแผนในการลดน้ำหนัก เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีขึ้น ด้วยการจัดการตารางการทานอาหารให้เหมาะสม ไม่ใช่การอดอาหาร เพื่อให้ได้ผลลัพธ์สูงสุดจึงจัดทำ แอปพลิเคชันเพื่อการทานอาหารสำหรับผู้ออกกำลังกายโดยเฉพาะ

DESIGN CONCEPT

- เจริญอาหาร
- สุขภาพ
- เอาใจใส่

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Food Recommend

แนะนำเมนูอาหารให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่ออกกำลังกาย

02 Tracking

Tracking เพื่อดูพัฒนาการด้านการทานอาหารและการออกกำลังกาย

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 History Menu

บันทึกประวัติเมนูอาหารที่เคยรับประทาน

02 Statistics Eating

เก็บสถิติความสำเร็จในการเลือกรับประทานอาหาร

02 Favorite Food

บันทึกอาหารที่ผู้ใช้ชื่นชอบไว้ในลิสต์

DESIGN & DEVELOPMENT BY

WARASAK

วราศักดิ์ อาจแสน | 13560266

perdap4@gmail.com

083-898-7141

Dapper Dapper

ที่ปรึกษา อาจารย์กิตตินนท์ อุ้ยวงค์ไพศาล

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **พนักงานบริษัท**

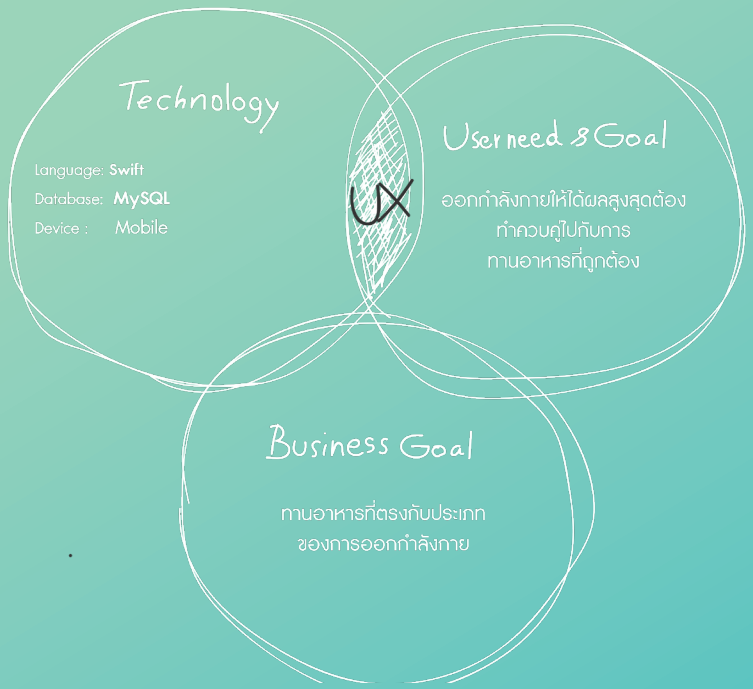
อดุลยวิทย์

อายุ **"24"** ปี

อาศัยอยู่ **กรุงเทพมหานครฯ**

ชอบทานอาหารเป็นกิจวัตร

ชอบออกกำลังกาย

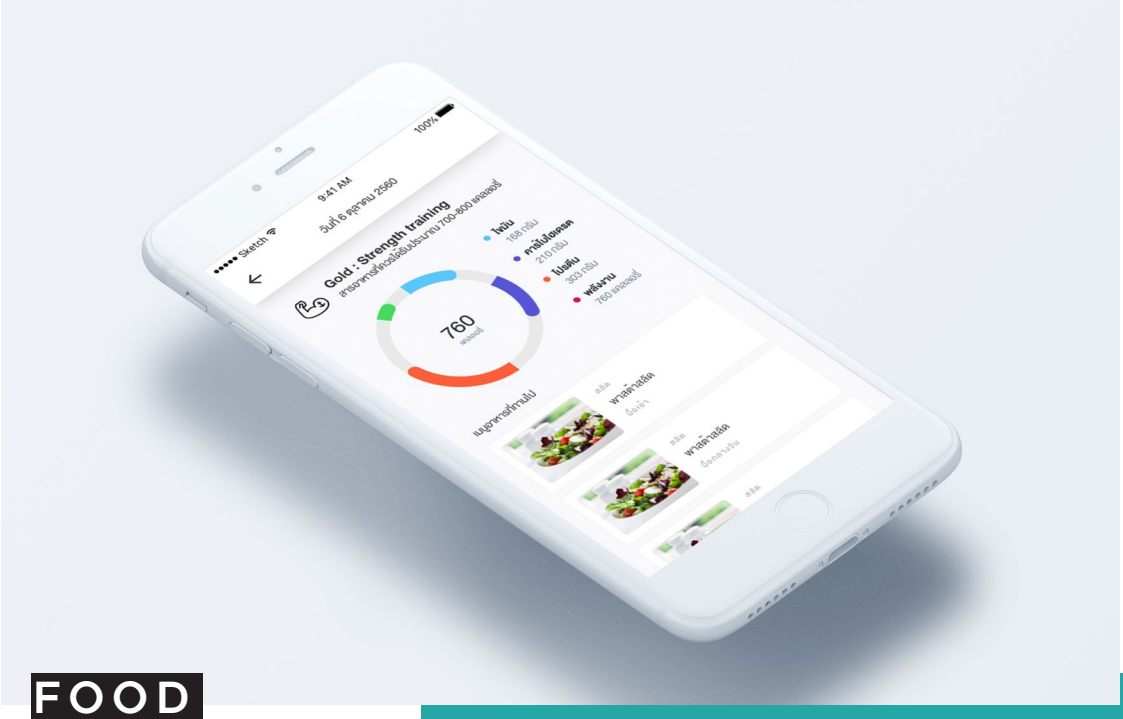


PROJECT HOT - MUSIC HIT

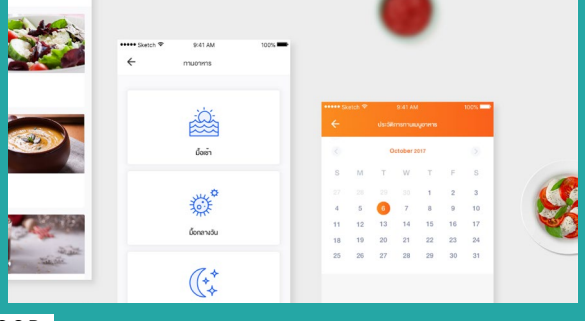
" อิหยังมาพังทลาย ความบั๊กเฮา
สองลงได้ แม้จุลสลายบั๊กมั่นคงคือจั่ง
ตอนเริ่ม "

- คู่คอง (ก้อง ห้วยไร่)

FUNCTION



FOOD RECOMEND



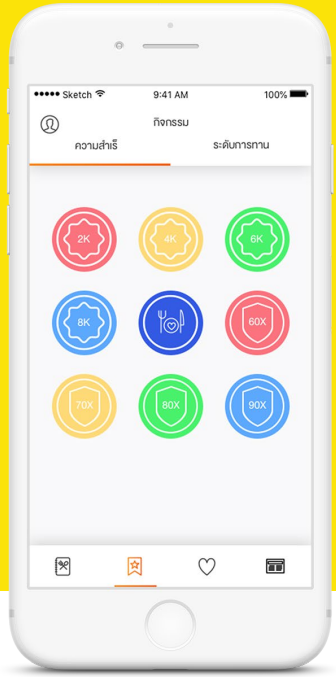
FAVORITE FOOD

บันทึกอาหารที่ผู้ใช้
ชื่นชอบไว้ในลิสต์

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13560266

statis-tics eating



Success in eating

DOGGI RUN

“ขี้เกียจออกกำลังกายแล้ว น่าเบื่อ เล่นเกมดีกว่า”

DOGGI RUN/COMRAAM 2018

APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Application Encourage the Habit of Running for People Lacking Inspiration to Exercise by Using AR Technology on Ios Platform

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการวิ่งออกกำลังกาย สำหรับผู้ที่ขาดแรงผลักดันในการออกกำลังกาย ด้วยเทคโนโลยีเออาร์ บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

HEALTH & MERDICAL -IOS APP

IDEA-CONCEPT

ปัญหาเกิดจากคนส่วนใหญ่มักไม่ชอบออกกำลังกาย คิดว่าไม่สนุก ยาก และเสียเวลา จึงพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการวิ่งออกกำลังกาย สำหรับผู้ที่ขาดแรงผลักดัน เพื่อสร้างแรงรูงใจให้เกิดความสนุกกับการวิ่งออกกำลังกาย และสามารถเชิญชวนเพื่อนมาวิ่งด้วยกันได้

DESIGN CONCEPT

- แอคทีฟ
- สดชื่นแจ่มใส
- สนุกสนาน

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Run

วิ่งเก็บค่าระยะทางและสถิติต่างๆ เช่น ค่าแคลอรี่, เวลา, ความเร็ว, ระยะทาง และค่าประสบการณ์

02 AR Technology

เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) สุนัขเคลื่อนไหวอยู่บนโลกความจริง สามารถกดแชร์หรือถ่ายรูปกับสุนัขได้

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Store

สามารถนำเหรียญที่ได้จากการวิ่งซื้อเครื่องแต่งกายให้กับสุนัขภายในแอปพลิเคชัน

02 Ranking

สามารถดูอันดับผู้ใช้ 5 คนในบริเวณใกล้เคียงเราได้ โดยแสดงข้อมูลการวิ่งของผู้ใช้อื่นแบบเรียลไทม์

DESIGN & DEVELOPMENT BY

KRIT

กฤษณ์ ตันติแสงอรุณ | 13570113

kk.tantn@gmail.com

062-520-6869

Jame Tn

ที่ปรึกษา **อาจารย์ปกรณ์ สันติสุนทรกุล**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักศึกษา**

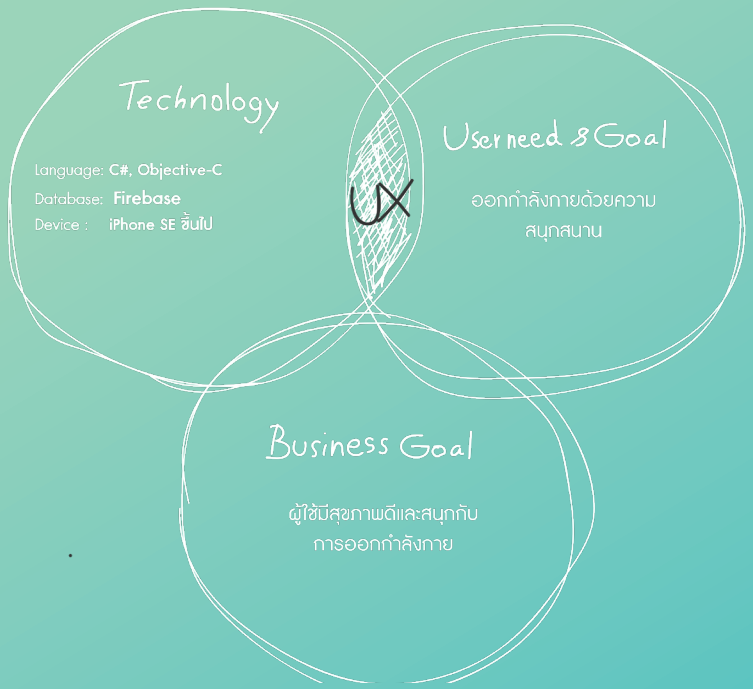
บอส

อายุ **"21"** ปี

อาศัยอยู่ **คอนโด กทม.**

ขี้เกียจ เป็นนักศึกษา

ไม่ชอบออกกำลังกาย

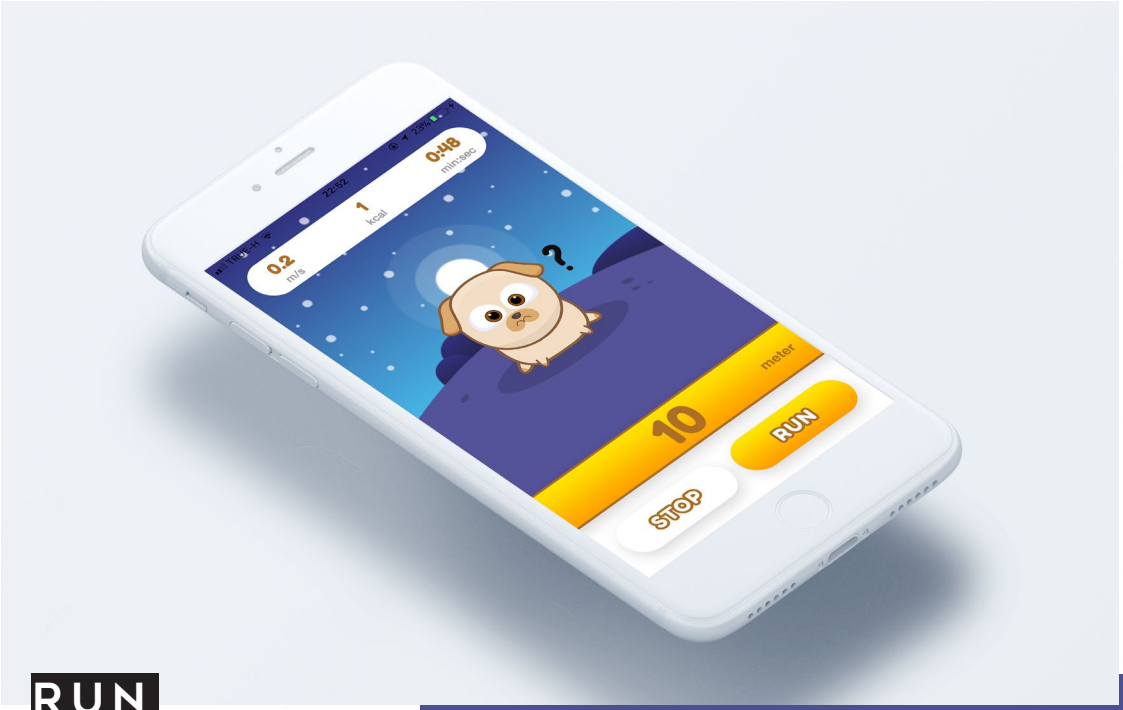


PROJECT HOT - MUSIC HIT

" จึงเป็นความบั๊ก ที่ไม่ถึงกับสุด เป็นความทุกข์ ที่ไม่ถึงกับเศร้า เป็นความบั๊ก ที่ทั้งซึ้งทั้งเหงาอยู่ด้วยกัน "

- หน่วง (Room 39)

FUNCTION



RUN

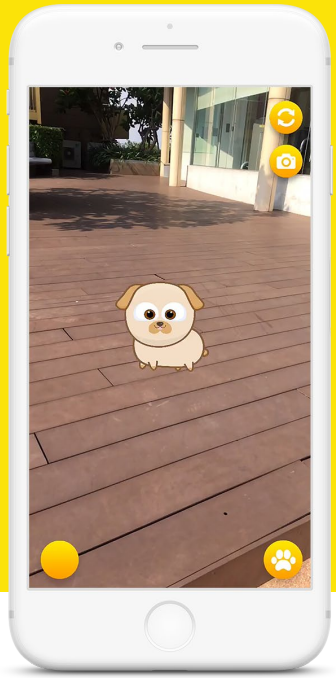
STORE

สามารถนำเหรียญที่ได้จากการวิ่งซื้อเครื่องแต่งกายให้กับสุนัขภายในแอปพลิเคชัน

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570113

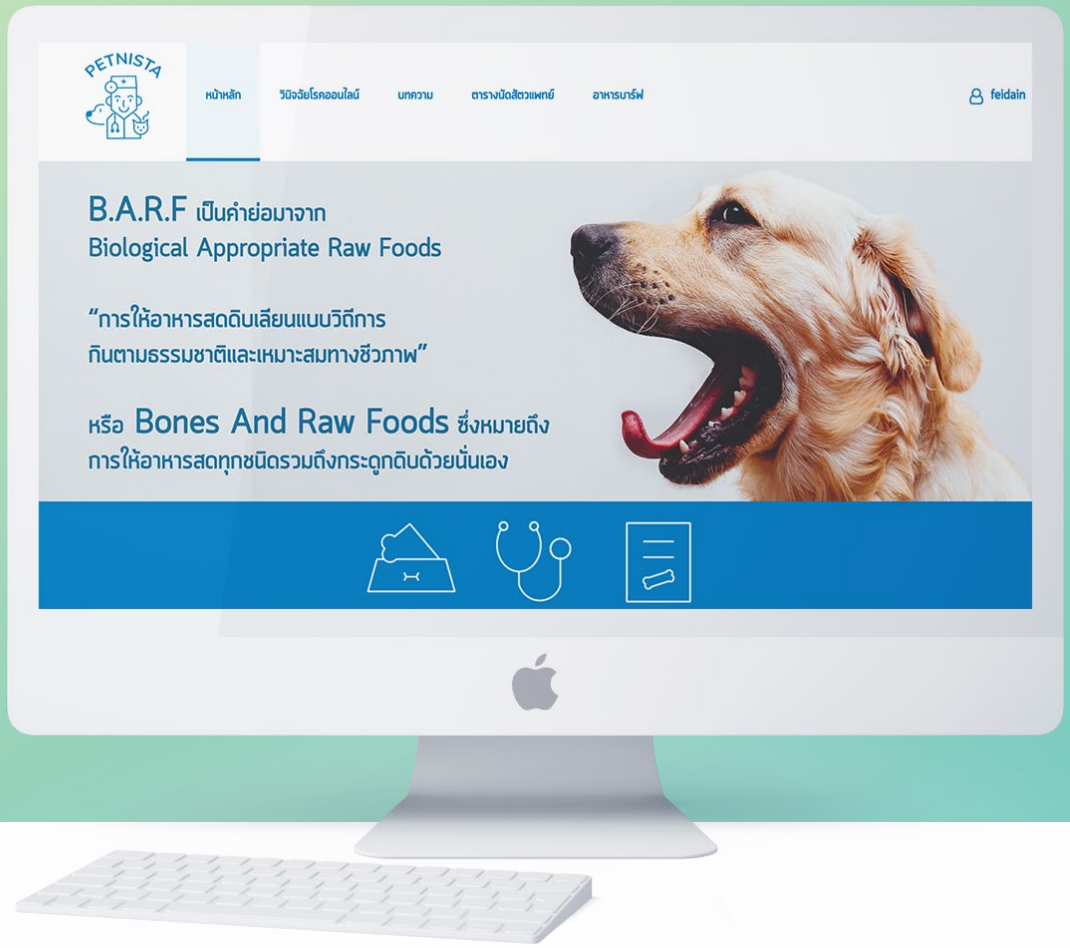
AR tech-nology



Run with your dog

PETNISTA CLINIC

"อยากให้สุนัขมีสุขภาพที่ดีและได้รับสารอาหารที่ควรจะได้รับในแต่ละวัน"



WEB APPLITION

WEBSITE ON DESKTOP

Design and Develop of a Web Application Promotes Braf Food Knowledge of the Health and Good Hygiene for Dogs Case Study Petnista Clinic

การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับโภชนาการอาหารสุนัข เพื่อสุขภาพที่ดีของสุนัข กรณีศึกษาคลินิกเพ็ทนิสต้า

HEALTH & MERDICAL -WEB APP

IDEA-CONCEPT

เนื่องจากผลจากการให้อาหารที่ไม่เหมาะสมกับสุนัข ทำให้สุนัขมีปัญหาด้านสุขภาพ จึงออกแบบเละพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันให้ความรู้เกี่ยวกับอาหารบาร์ฟทำร่วมกับ คุณหมอพัฒน์สมิทร์ นันทปภากุล เจ้าของคลินิกเพ็ทนิสต้าขึ้น เพื่อให้ผู้ที่เลี้ยงสุนัขได้รับคำแนะนำที่ถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับการให้อาหารตามหลักโภชนาการเพื่อสุขภาพที่ดีของสุนัขที่คุณรัก

DESIGN CONCEPT

- ปลอดภัย
- ใส่ใจดูแล
- ถูกสุขอนามัย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Automatic Chat

การโต้ตอบอัตโนมัติสามารถปรึกษาปัญหาสุขภาพสุนัขกับสัตวแพทย์ได้ทันที

02 Booking

ระบบจองคิวพบสัตวแพทย์ออนไลน์

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Review Barf

รีวิวผลลัพท์ด้านสุขภาพของสุนัขที่ให้อาหารบาร์ฟ

02 Ask & Answe

ตอบคำถามปัญหาสุขภาพสุนัขและคำถามเกี่ยวกับอาหารบาร์ฟเบื้องต้น

DESIGN & DEVELOPMENT BY

KANJANA

กาญจนา เจริญวัน I 13570118

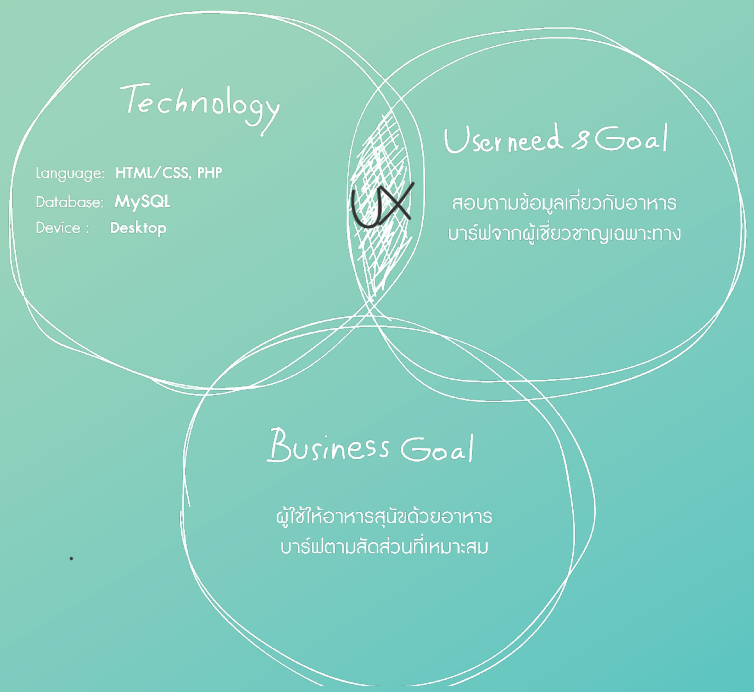
feridain.kcn@outlook.co.th

087-770-5195

กาญจนา เจริญวัน

ที่ปรึกษา **อาจารย์พสุพงษ์ ประเสริฐรุ่งเรือง**

UX DIA-GRAM



PERSO-NA

อาชีพ **อาจารย์**

ณัฐพร

อายุ **"38"** ปี

อาศัยอยู่ **บ้านใน กทม.**

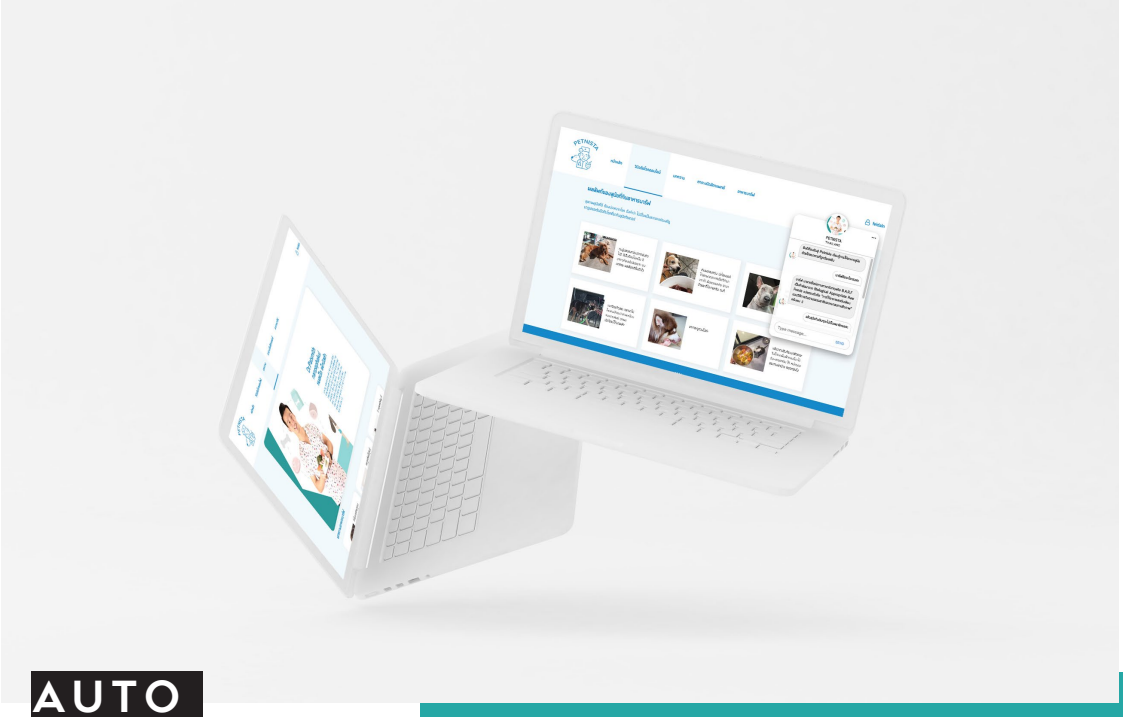
เลี้ยงสุนัข เคยทดลอง **ให้อาหารบาร์ฟกับสุนัข**

PROJECT HOT - MUSIC HIT

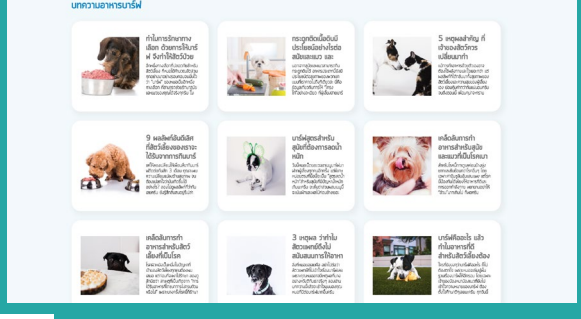
" จุล I wanna text you right now ถึงจะรู้ว่าอย่าดีกว่า จุลรู้ฉันไม่อยากบั๊กตอนนี้เลย แต่ก็ทำได้แค่เพียงนิ่งเฉยเมย "

- เฉยเมย (YOUNGOHM)

FUNCTION



AUTO CHAT

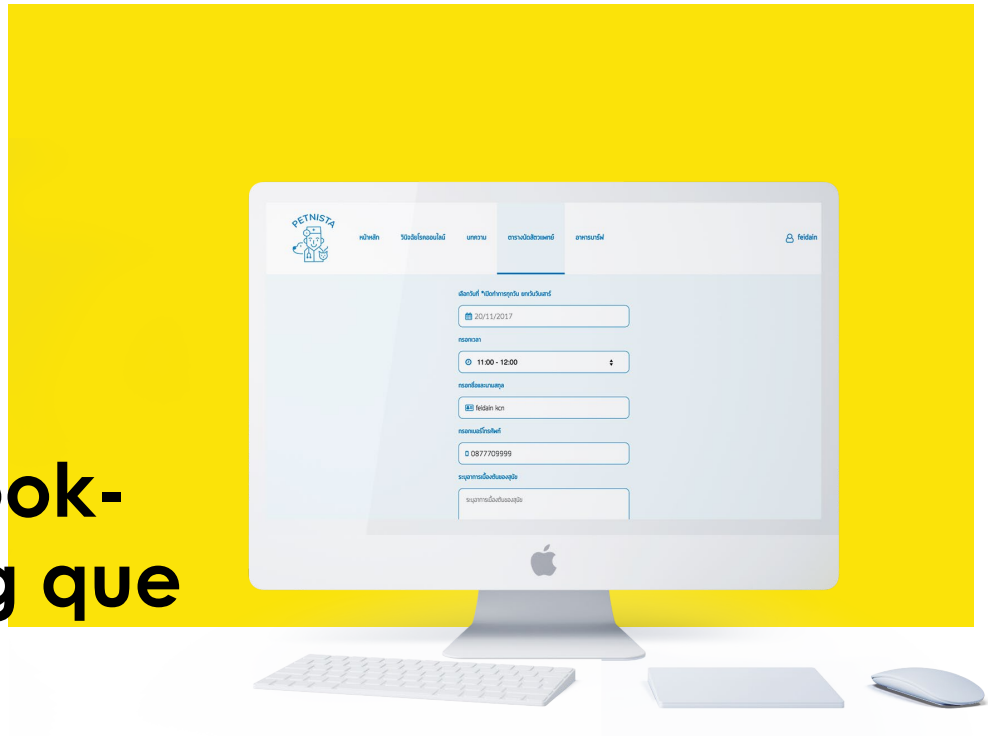


REVIEW BARF

รีวิวผลลัพท์ด้านสุขภาพของสุนัขที่ให้อาหารบาร์ฟ

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570118

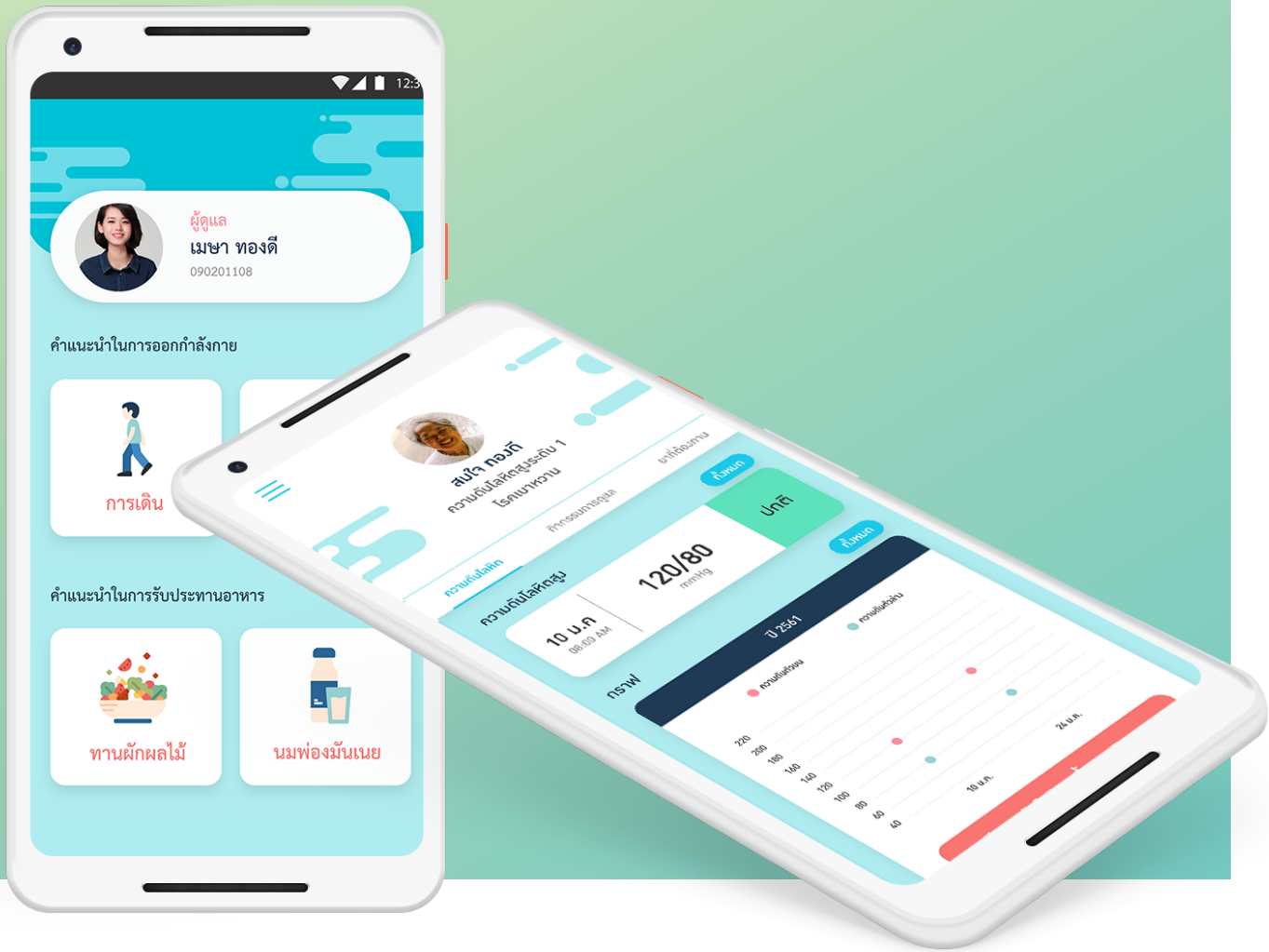


book-
ing que

จองคิวเพื่อพบสัตวแพทย์

ELDER CARE

“มีคุณยายอยู่ที่บ้าน แล้วคนในบ้านไม่ค่อยมีเวลาดูแล เลยอยากจะทำโปรเจคจบเกี่ยวกับคนแก่”



APPLICATION

ANDROID APPLICATION

Design and Develop of Application to Help Care for Health of Elderly People on Platform Android Case Study of the Elderly With High Blood Pressure

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันช่วยเหลือด้านการดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กรณีศึกษาผู้สูงอายุเป็นโรคความดันโลหิตสูง

HEALTH & MERDICAL - ANDROID APP

IDEA-CONCEPT

ปัจจุบันปัญหาผู้สูงอายุที่ป่วยด้วยโรคความดันโลหิตสูงมีจำนวนมาก จึงทำให้เกิดแอปพลิเคชันช่วยเหลือด้านการดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุ ซึ่งจะเข้ามาช่วยดูแลความเสี่ยงของผู้ป่วย อีกทั้งยังช่วยให้คำแนะนำสำหรับผู้ดูแลทำให้สามารถดูแลผู้สูงอายุในครอบครัวได้ดียิ่งขึ้นและช่วยลดปัญหาที่อาจจะเกิดจากโรคความดันโลหิตสูงได้อีก

DESIGN CONCEPT

- สบายตา
- ผ่อนคลาย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Analyze of Pressure

วิเคราะห์ค่าความดันของผู้สูงอายุ และแนะนำการดูแลที่เหมาะสม

02 Notification

แจ้งเตือนกิจกรรมที่ผู้สูงอายุต้องทำ เช่น การแจ้งเตือนวัดความดัน

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Tracking Location

ฟังก์ชันติดตามสามารถดูได้ว่าผู้สูงอายุอยู่บริเวณตำแหน่งใด

02 Blood pressure Recoard

เก็บค่าความดันโลหิต

03 ELDER care suggest

แนะนำการดูแลที่เหมาะสมกับอาการให้กับผู้ดูแล

DESIGN & DEVELOPMENT BY

KANWARA

อรนลิน กิ๊กเหลี่ยมุ์ | 13570368

meehap_ki_momo@hotmail.com

085-076-4397

Mdoublee Ornalin

ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. วิชญ มุกดามณี

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักศึกษา**

สุธาสินี

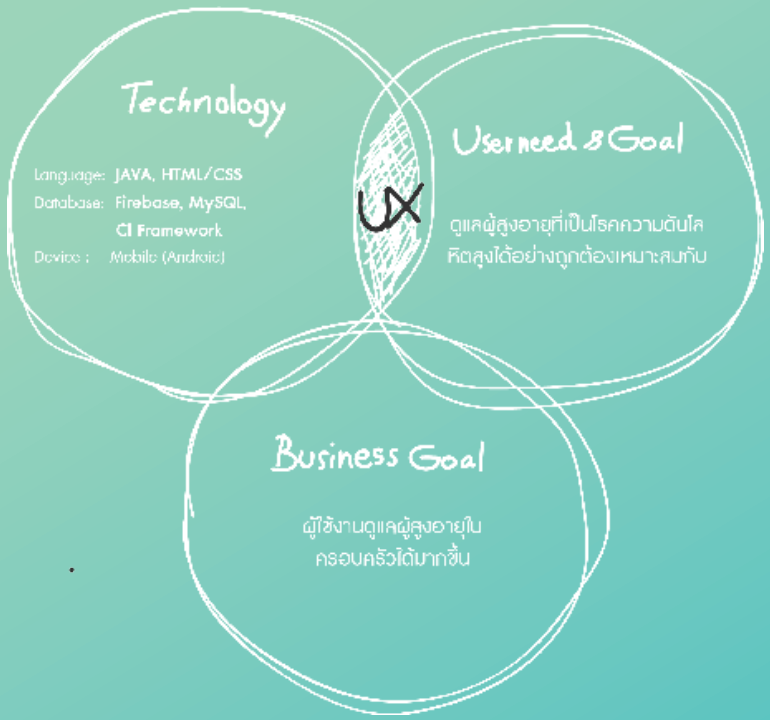
อายุ **"45"** ปี

อาศัยอยู่ **หมู่บ้านย่านชานเมือง**

มีผู้สูงอายุในครอบครัว

ความดันโลหิตสูง

ดูแลอย่างต่อเนื่อง

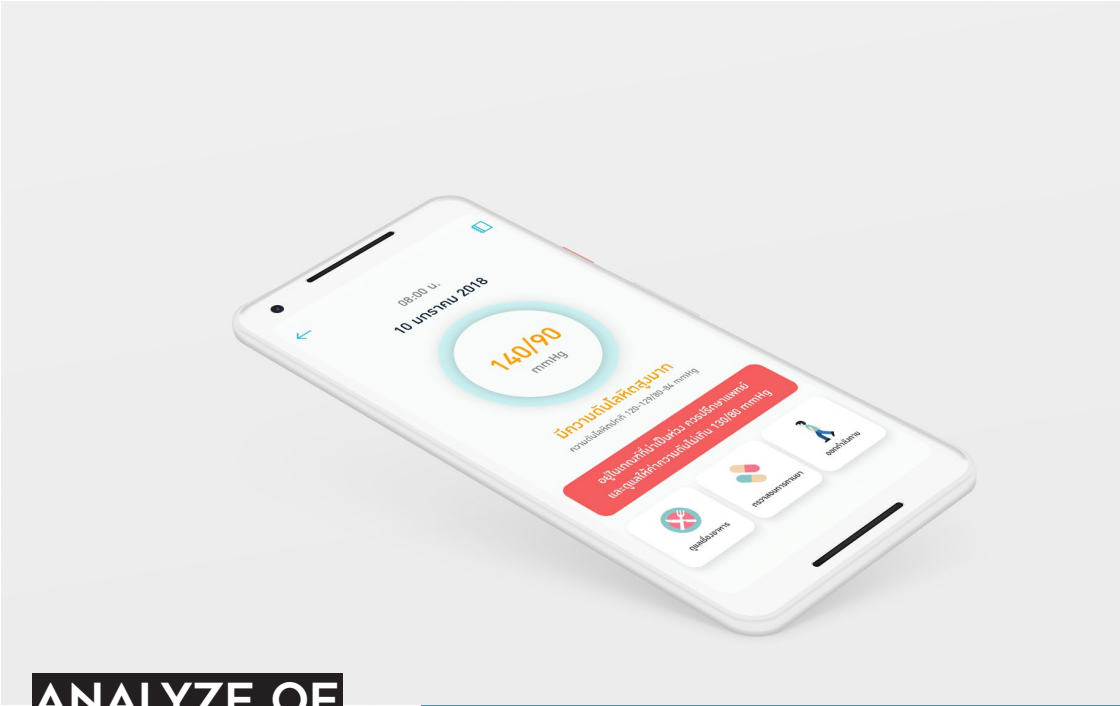


PROJECT HOT - MUSIC HIT

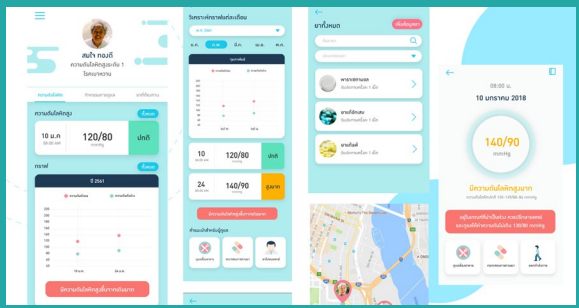
" ตีสี่แล้วตอนนี้บั๊กไปอยู่ไหน ถ้าหาบั๊กไม่เจอแล้วฉันจะนอนยังไงถ้าขอพรจากจุลข้อหนึ่งได้ ขอบั๊กอย่ากลับมาและอย่าให้ไปบั๊กใคร "

- หน้าหนาวที่แล้ว (THETOYS)

FUNCTION



ANALYZE OF PRESSURE

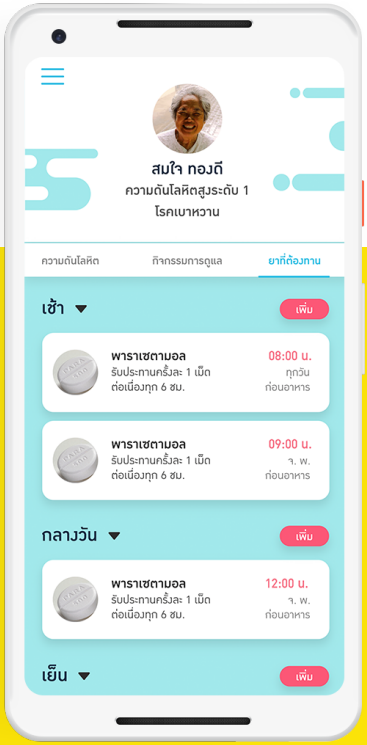


TRACKING LOCATION

ฟังก์ชันติดตามสามารถดูได้ว่าผู้สูงอายุอยู่บริเวณตำแหน่งใด

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570368



notifica-tion

Alert for Activity

ICT:SILPAKORN
Faculty of Information and Communication Technology
Silpakorn University

SPONSOR BY

centralworld

ไทยพาณิชย์ SCB

UPPERCUZ CREATIVE

merge digital agency

Dek-D

คุณภาพชีวิต

QUALITY OF LIFESTYLE

13 ผลงาน

HOME BEST

"ทำงานบริษัทอยู่ดีๆ ต้องลาออกจากงานมาดูแลแม่ที่ป่วย เวลาว่างก็เยอะแต่จะไปไหนก็ไม่ได้ รายได้ก็ไม่มี"

HOME BESR/ COMRAAM 2018

WEB-APPLICATION

WEB ON MOBILE

Design and Develop Web Application to Promote a Home-based Work For People Need Extra Income

การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการรับงานมาทำที่บ้าน สำหรับผู้ต้องการรายได้เสริม

QUALITY OF LIFE - WEB APP

IDEA-CONCEPT

ปัญหาอุตสาหกรรมการผลิตขนาดเล็กขาดแคลนแรงงานในการผลิตสินค้าจึงมีแนวคิดจัดทำเว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการรับงานมาทำที่บ้าน เพื่อเพิ่มกำลังการผลิตให้กับอุตสาหกรรมขนาดเล็ก โดยอาศัยกลุ่มคนที่ว่างงาน หรือผู้ทำงานที่บ้านมาเป็นแรงงานเสริม อีกทั้งยังเป็นการสร้างรายได้ให้กับผู้ที่สนใจ

DESIGN CONCEPT

- Active
- Thai
- Retro

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 ค้นหางานง่ายๆ

ค้นหางานที่ตรงตามความสามารถ และเวลาที่ผู้ใช้สะดวกเพื่อรับงานมาทำที่บ้าน

02 บันทึกและแบ่งเวลาทำงาน

แบ่งเวลาการทำงานในแต่ละวันให้เสร็จทันเวลา พร้อมบันทึกการทำงาน และประเมินศักยภาพผู้ทำงาน

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 แนะนำงาน

ประเมินศักยภาพความเร็วในการทำงาน เพื่อแนะนำงานที่คุ้มค่าแรงที่สุดสำหรับคุณ

02 แจ้งเตือน

การแจ้งเตือนการรับส่งงาน

03 ประกาศและจัดส่งงาน

ประกาศงาน และตารางการจัดส่งงาน สำหรับผู้ประกอบการ

DESIGN & DEVELOPMENT BY

KITTAPARD

กฤตภาส ภู่เอี่ยม I 13570110

punchkub147@gmail.com

080-992- 6072

Punch Kittapard

ที่ปรึกษา **อาจารย์ศรันยา มะระพฤกษ์**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **แม่บ้าน**

ทราย

อายุ **"40" ปี**

อาศัยอยู่ **หมู่บ้านย่านอุตสาหกรรม**

เป็นแม่บ้าน ดูแลผู้สูงอายุ

ต้องการรายได้เสริม ทำงานฝีมือ

เลี้ยงลูก

PROJECT HOT - MUSIC HIT

" ชั้นทำใหม่ เธอไม่ชอบอะไรอะไรใน
งานชั้นเลย "

- รักชั้นทำไม (Waii)

FUNCTION

WORK REPORT

WORK SUGGEST

ประเมินศักยภาพ
ความเร็วในการทำงาน
เพื่อแนะนำงานที่คุ้ม
ค่าแรงที่สุดสำหรับคุณ

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570110

Split time-
for job

each day to be

ATTEN DANCE

“อยากหาคลาสเรียนเต้นตามแนวที่ชอบไม่รู้จะเริ่มยังไงดี ข้อมูลจากกระทู้ก็ไม่ชัดเจนและขาดความน่าเชื่อถือ”

ATTEN DANCE/ COMRAAM 2018

WEB-APPLICATION

WEB ON MOBILE

Design and Development Application Mediator Searching Dance Class for Dance Lover and Improve Dance Skill.

การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันสื่อกลางการค้นหาคลาสเรียนเต้นสำหรับผู้ที่รักการเต้นและต้องการพัฒนาทักษะทางการเต้น

QUALITY OF LIFE - WEB APP

IDEA-CONCEPT

เพื่อพัฒนาทักษะการเต้นหาชั่วโมงเรียนเต้นที่ถูกใจตามสไตล์ที่ชอบ หรือครูสอนเต้นที่ใช่ จึงออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันขึ้นโดยผู้ใช้สามารถค้นหาคลาสเรียนและสร้างวิดีโอการเต้นของตนเอง โดยให้เพื่อนท่านอื่นมีส่วนร่วมประเมินให้คะแนน รวมถึงคำแนะนำในการเต้น เพื่อนำไปปรับปรุงทักษะการเต้นให้ดียิ่งขึ้น

DESIGN CONCEPT

เคลื่อนไหว

กระฉับกระเฉง

DESIGN & DEVELOPMENT BY

KRITTIYA

กฤติยา อ่อนเหลา | 13570112

onlao.kty@gmail.com

065-589-8187

Khawfang Krittiya

ที่ปรึกษา อาจารย์พัชรวิชญ์ ถังประเสริฐผล

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Post Video

โพสต์วิดีโอการเต้นของตนเอง

02 Dance Video Challenge

เพื่อนสามารถประเมินจุดเด่นและจุดด้อยการเต้นของผู้ใช้

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Find Class

ค้นหาคลาสเรียนเต้น

02 Create Video Port

สร้างพอร์ตวิดีโอเต้นของตน

03 Create Class for Tutor

ผู้สอนสร้างคลาสเรียน

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **นักศึกษา**

อุมาพร

อายุ **"19" ปี**

อาศัยอยู่ **คอนโดในกรุงเทพ**

รักการเต้น

ชอบแกะท่า จริงจัง เต้นตามยูทูป

อยากเรียนเต้น

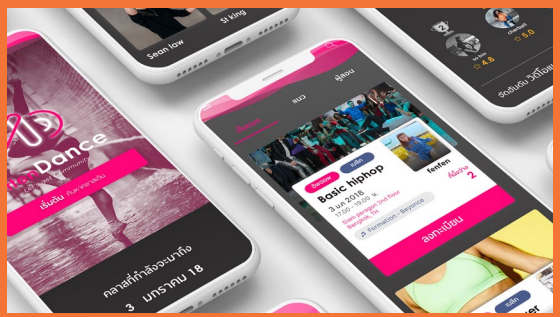
PROJECT HOT - MUSIC HIT

" เหมือนว่าชั้นนั้นเคว้งคว้างลอยไป กับเหลืองแดง อาจารย์รุนแรงไม่มีวันเลือนราง "

- คุ๊กกี้เสี่ยงทาย (BNK48)

FUNCTION

DANCE VIDEO CHALLENGE

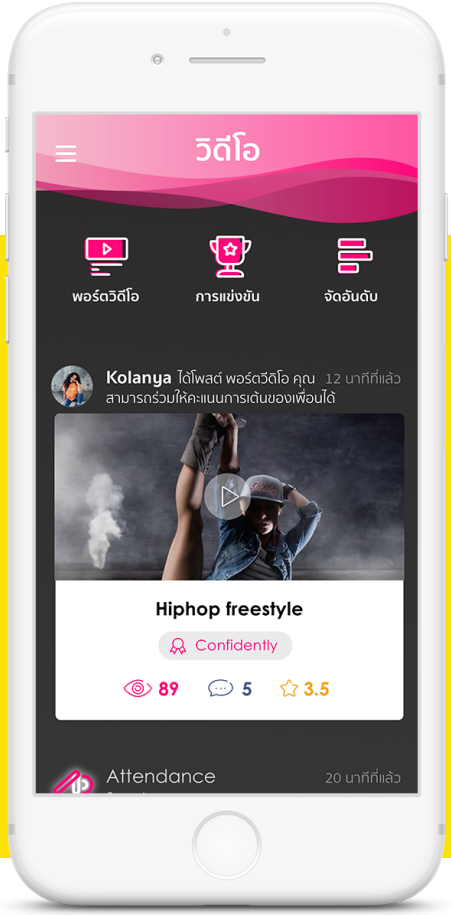


FIND CLASS

ค้นหาคลาสเรียนเต้น
และลงทะเบียนในคลาส

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570112

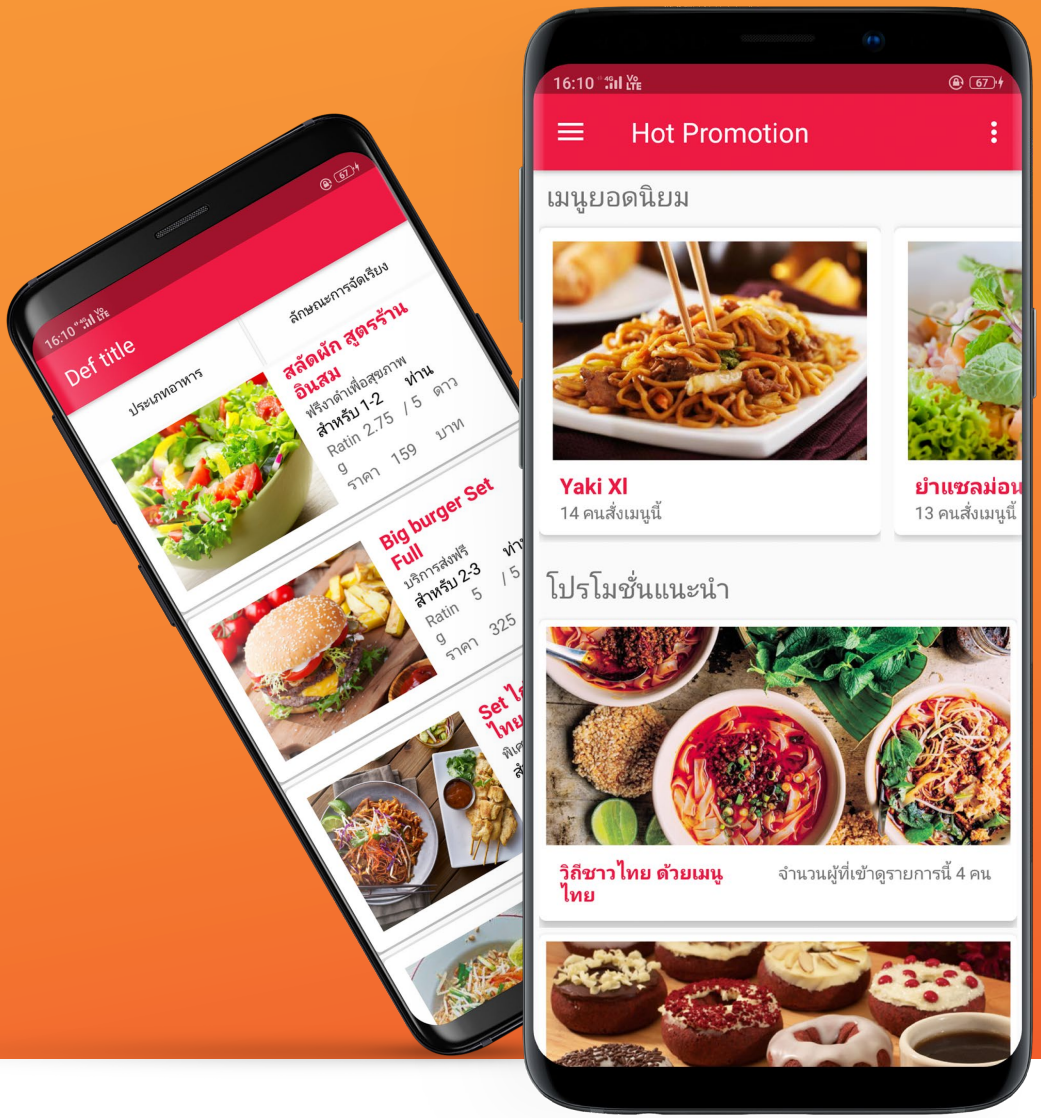


create video port

Your dance video

LOCASION DELIVERY

“วันนี้มีกินเลี้ยงที่บ้าน จะทำไรกินกันดีนะ ละต้องไปหาซื้อวัตถุดิบจากที่ไหนบ้างเนี้ย”



APPLICATION

ANDROID APPLICATION

Design and Development of Application Search and Purchase of Food on Android Operating System

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อกลางการค้นหาและสั่งซื้อ เมนูอาหารหรือวัตถุดิบอาหาร ตามจุดประสงค์ของมื้ออาหาร ระหว่างผู้ใช้และร้านอาหาร บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

QUALITY OF LIFE-INTERACTIVE

IDEA-CONCEPT

หลายคนมักพบปัญหาในการเสียเวลาเพื่อหาซื้อวัตถุดิบที่ต้องการ ทั้งเจ้าของร้านอาหารและผู้บริโภคอาหารทำเอง จึงออกแบบและพัฒนแอปพลิเคชันเพื่อเป็นสื่อกลางการค้นหาและสั่งซื้อเมนูอาหารหรือวัตถุดิบอาหาร ตามจุดประสงค์ของมื้ออาหาร เพื่อลดระยะเวลาในการหาซื้อวัตถุดิบ

DESIGN CONCEPT

- สะอาด
- โดดเด่น
- กระตุ้นความอยากอาหาร

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Search Menu

ค้นหาเมนูอาหารและเลือกสถานที่จัดส่ง

02 Food Delivery

ผู้ซื้อสั่งซื้ออาหารและวัตถุดิบผ่านแอปพลิเคชัน

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Food & Material

เจ้าของร้านอาหารสามารถขายอาหารหรือวัตถุดิบเพื่อนำไปประกอบอาหารเองได้ ผ่านแอปพลิเคชัน

02 Recommen Menu

แนะนำเมนูอาหารตามรายการโอกาสที่ผู้ใช้เลือก เพื่อสั่งอาหารหรือค้นหาร้านอาหาร

03 Notification

แจ้งเตือนให้ร้านอาหารให้จัดส่งตามเมนูอาหารที่ผู้ใช้สั่ง

DESIGN & DEVELOPMENT BY

KITTIKAN

กิตติกานต์ ลี้ศิริพัฒนกุล | 13570121

nutterms10@gmail.com

091-859-5515

Kittikan Leesiriphattanakun

ที่ปรึกษา **อาจารย์ณัฐวุฒิ เลื่อนไธสง**

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **พนักงานบริษัท**

ป้อม

อายุ **"27" ปี**

อาศัยอยู่ **คอนโด กทม.**

ชอบทำอาหาร ชอบลองเมนูใหม่

ไม่ค่อยมีเวลา อยู่บ้าน

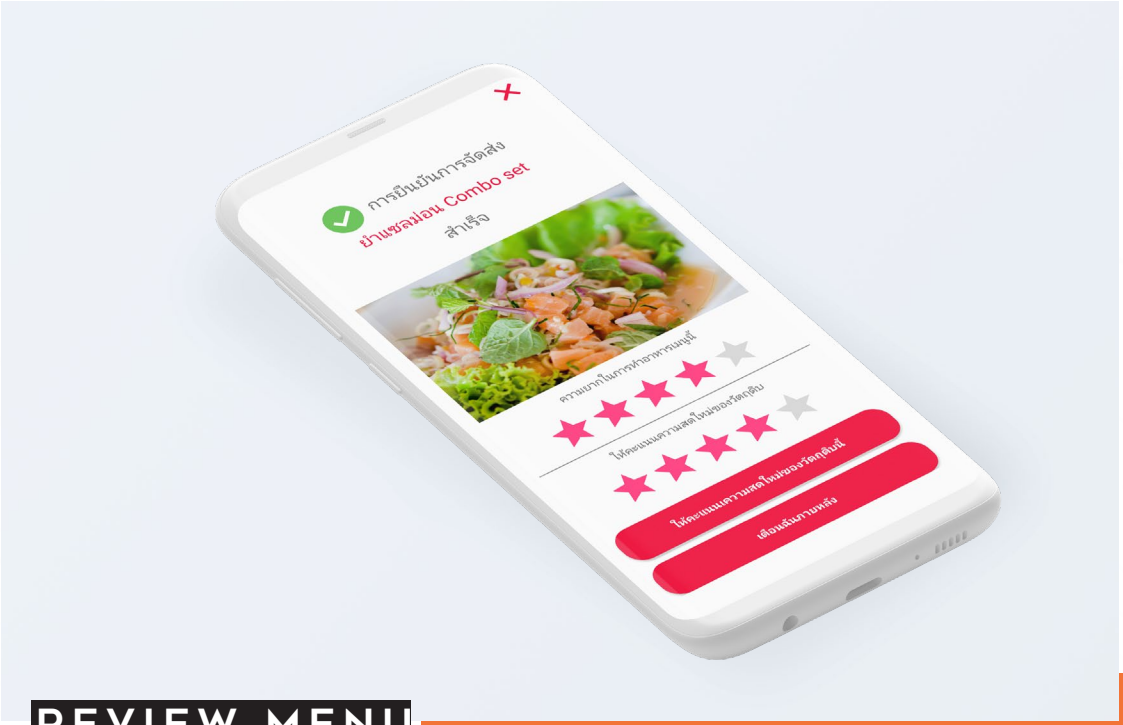
กินเก่ง

PROJECT HOT - MUSIC HIT

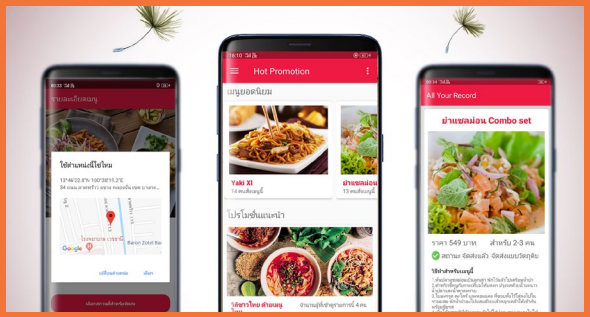
" ที่ในจุลมันร้อง บอกว่าบั๊ก แต่ฉัน
ทำไมต้องแก้อยู่แบบนี้ จุลไม่เข้าใจ "

- แล้วเราจะได้รักกันไหม (ณเดชน์-ญาญ่า)

FUNCTION



REVIEW MENU



RECOMMEND

แนะนำเมนูอาหารตามรายการโอกาสที่ผู้ใช้เลือก เพื่อสั่งอาหารหรือค้นหาร้านอาหาร

SHOW-REEL CLICK HERE

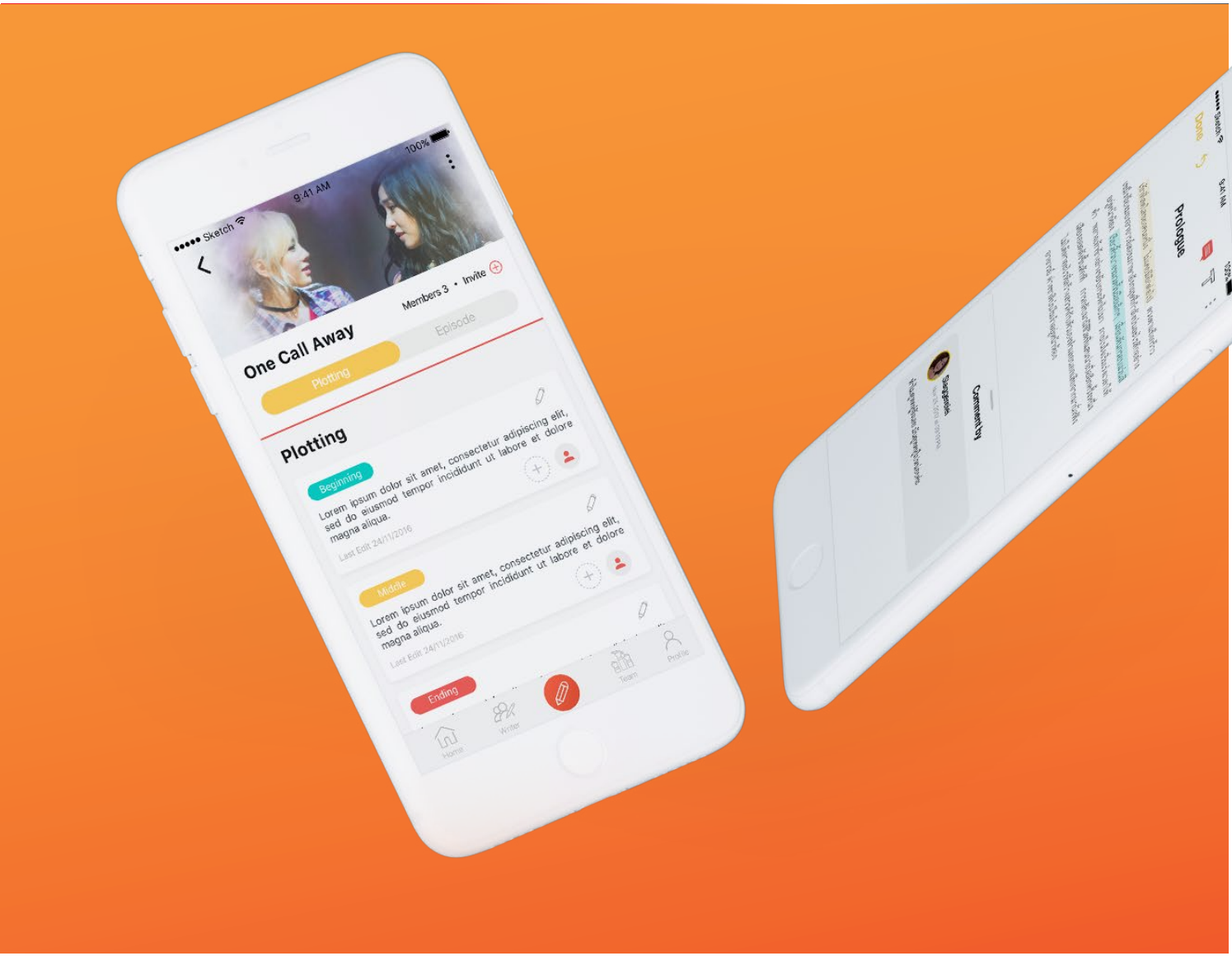
HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570110

food deliv-ery

take material

MUTURE WRITE

"คิดพลอตเรื่องไม่ออก ไม่รู้จะแต่งนิยายต่อยังไง เลยอยากให้มีคนมาช่วยกันแต่งนิยาย"



APPLICATION

IOS APPLICATION

Application for Author's Community, Where Join to Project and Write Story together

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเขียนนิยายร่วมกันสำหรับนักเขียนออนไลน์ บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

EDUCATION-APPLICATION

IDEA-CONCEPT

จากปัญหานักเขียนหน้าใหม่ที่แต่งนิยายไม่จบ เขียนไปต่อไม่ได้ จึงมีแนวคิดจัดทำแอปพลิเคชันเขียนนิยายร่วมกับนักเขียนท่านอื่นๆ สามารถเขียนนิยายร่วมกัน และช่วยกันตรวจสอบความเรียบร้อยของนิยาย ให้นักเขียนหน้าใหม่เกิดแรงบันดาลใจในการเขียน และช่วยกันเขียนนิยายให้จบ

DESIGN CONCEPT

- สร้างสรรค์
- สะอาดตา
- ทันสมัย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Write together

เขียนนิยายร่วมกับนักเขียนคนอื่นๆ

02 Approve Episode

ขอการอนุญาต (Approve) ตอนนิยายที่แต่งจากคนใน

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Comment

คอมเมนท์นิยายเพื่อติชมการเขียน เพื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

02 Export PDF

ระบุสถานะจบเพื่อนำนิยายลงเครื่องคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ .pdf (Export)

03 Join Project

เข้าร่วมโปรเจคแต่งนิยายกับนักเขียนคนอื่นๆ

DESIGN & DEVELOPMENT BY

CHITSANUCHA

ชิษณุชา เมืองโคตร | 13570157

mormeaniie@gmail.com

095-779-6588

Mean Chitsanucha

ที่ปรึกษา อาจารย์ณัฐวุฒิ เลื่อนไธสง

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักเขียน**

อัจจิมา

อายุ **"18"** ปี

อาศัยอยู่ **รามคำแหง**

เป็นนักเขียนหน้าใหม่

รักสัตว์ ชอบแต่งนิยายรัก

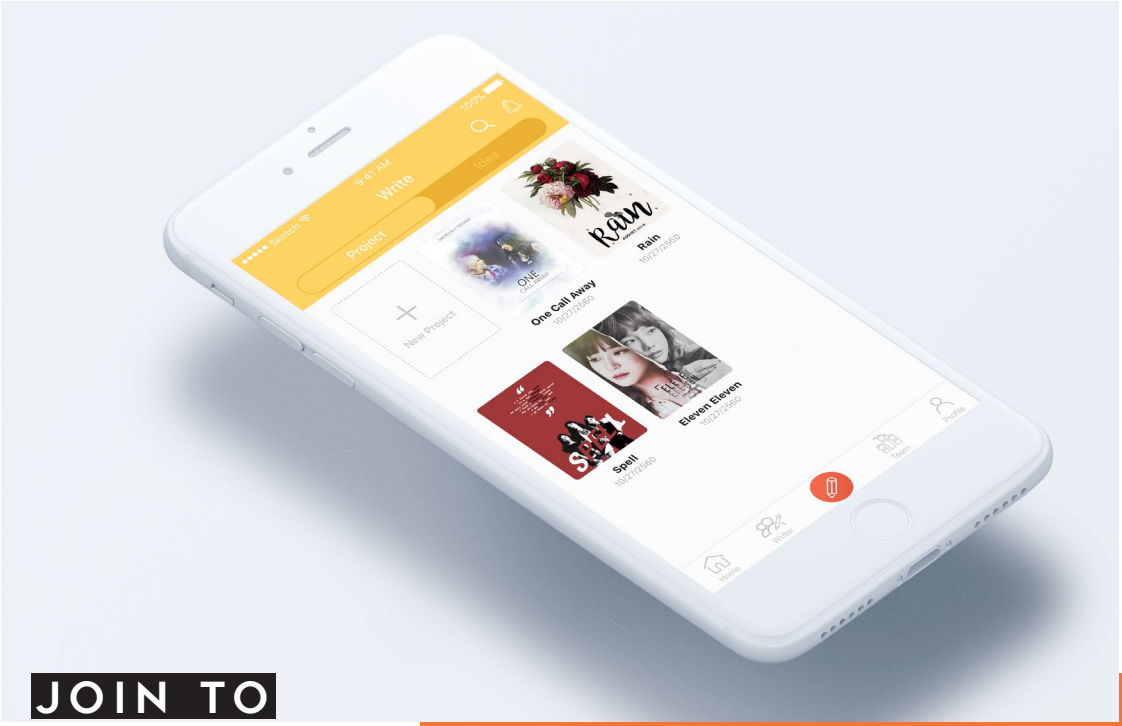
อ่อนประสบการณ์

PROJECT HOT - MUSIC HIT

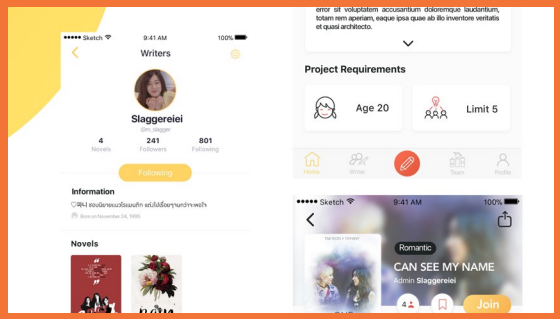
" อย่ารังแกคนที่ไม่มีใคร ด้วยคำว่า บั๊กเลย เจ็บกี่ครั้งก็ลงเอย แก้บั๊กก็ได้ บั๊ก "

- แพ้คำว่ารัก (Calories Blah Blah)

FUNCTION



JOIN TO PROJECT



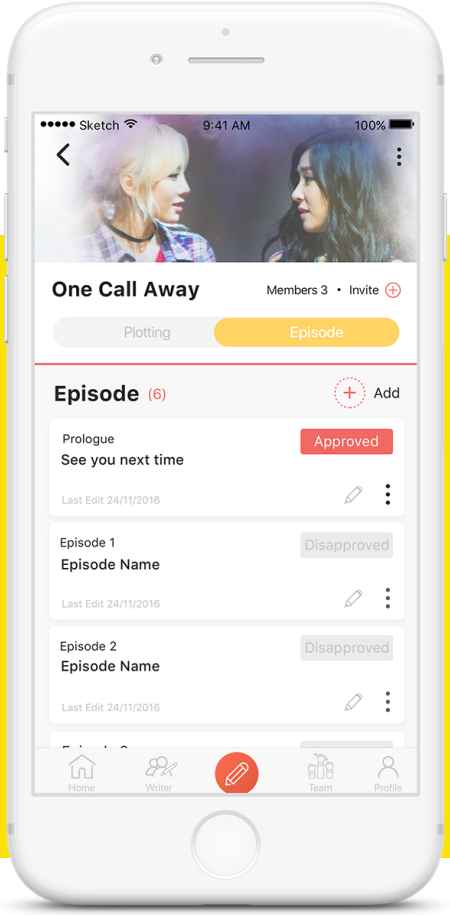
PROFILE DETAIL

ดูข้อมูลโปรไฟล์นัก
เขียนก่อนเข้าร่วมโปร
เจค

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570157

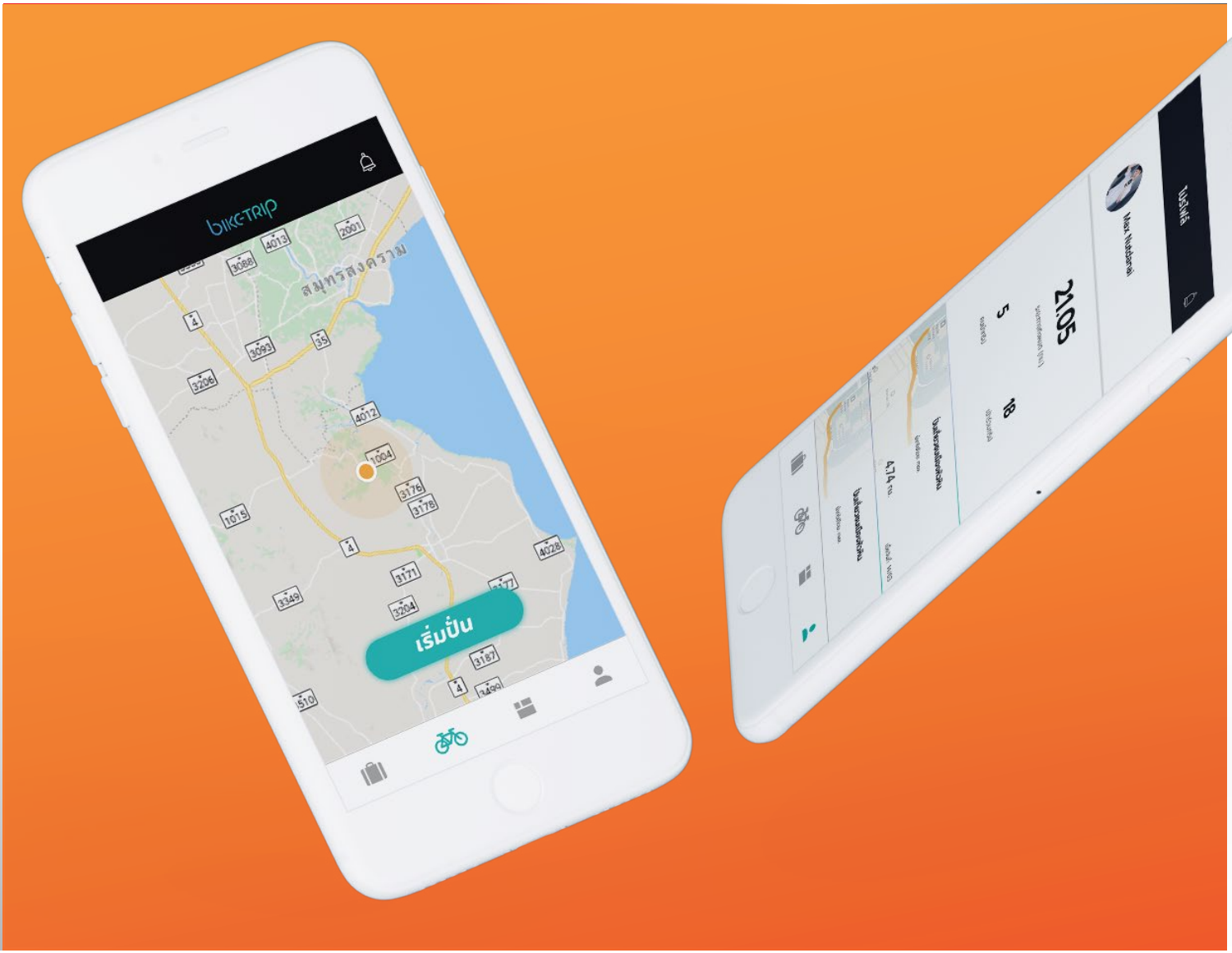
write toge-ther



Approve Episode

BIKE TRIP

“เห็นคนที่ต้องการเข้าร่วมทริปปั่นจักรยาน เลย ต้องการสร้างช่องทางที่จะเข้าถึงได้สะดวก”



BIKE TRIP/ COMRAAM 2018

APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Application Finding Friend the Trip to Cycling on Ios Platform.

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันการหาเพื่อนร่วมทริปปั่นจักรยาน บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

EDUCATION-INTERACTIVE

IDEA-CONCEPT

การปั่นจักรยานไปยังแหล่งท่องเที่ยวนั้นสามารถเกิดอันตรายบนท้องถนนได้ทุกเมื่อ จึงทำแอปพลิเคชันสังคมการปั่นจักรยานท่องเที่ยว เพื่อลดความเสี่ยงจากเกิดอันตรายรอบข้างด้วยการแสดงตำแหน่งของผู้เข้าร่วมทริปบนแผนที่ และเก็บประสบการณ์จากการเข้าร่วมทริป

DESIGN CONCEPT

- ธรรมชาติ
- รื่นรื่น
- ร่าเริง

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Create Trip

สร้างทริปและสามารถเข้าร่วมทริปได้

02 Biker Location

แสดงตำแหน่งของผู้ร่วมทริปบนแผนที่แบบเรียลไทม์

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Calculate Bike Trip

คำนวนค่าการปั่นจักรยาน

DESIGN & DEVELOPMENT BY

NATDANAI

ณัฐดนัย วิริยะศาสตร์ | 13570176

max.wiriyasart@gmail.com

062-737-6979

Max Natdanai

ที่ปรึกษา อาจารย์จุลดิษฐ์ สันติธรณี

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **พนักงานทั่วไป**

บ๊อบ

อายุ **"24"** ปี

อาศัยอยู่ **บ้านในเขตชานเมือง**

ชอบการออกกำลังกาย

เข้าสังคม ชอบปั่นจักรยาน

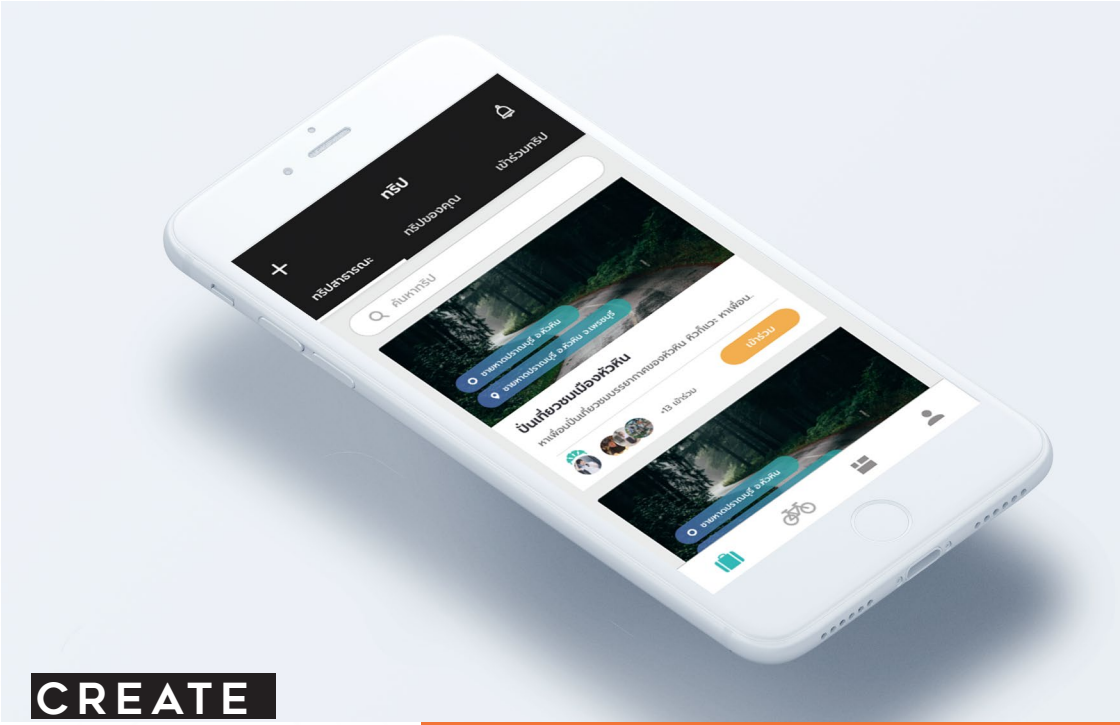
เต็มที่กับชีวิต

PROJECT HOT - MUSIC HIT

" Run Code นั้น เธอ Have Fun หรือเปล่า หรือที่จริงแล้วมันขึ้น Error ว่างเปล่า "

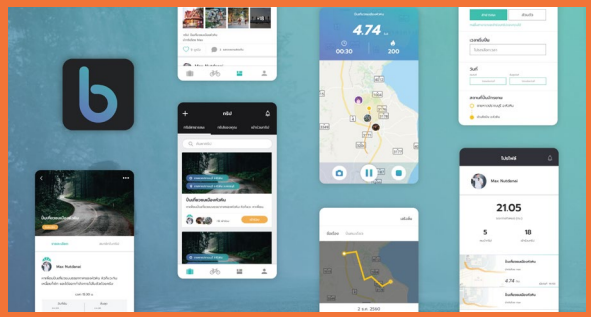
- คนละชั้น (เจ้านาย)

FUNCTION



CREATE

TRIP

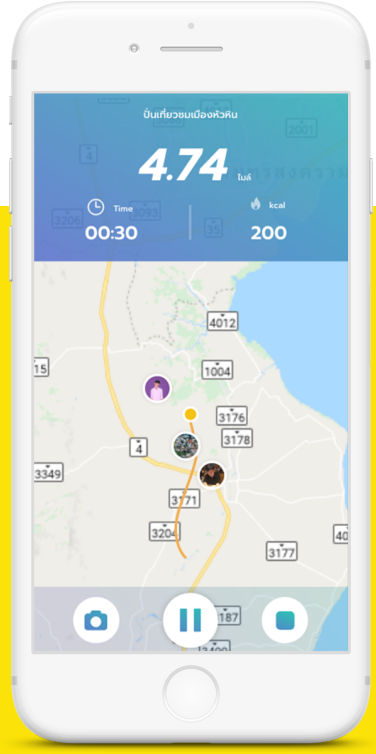


CALCULATE TRIP

คำนวนค่าการปั่น
จักรยาน

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570176

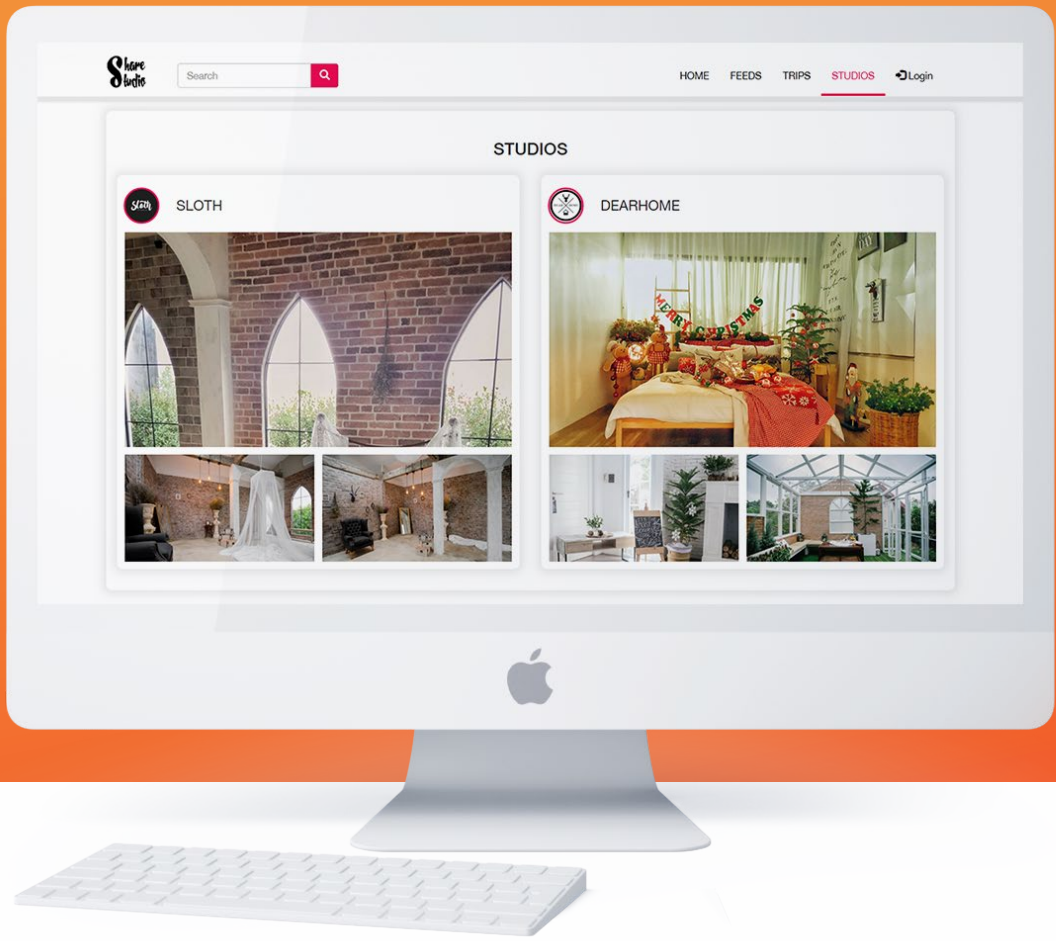


biker location

Show location real time

SHARE STUDIO

"ส่วนตัวผมไปถ่ายแต่ละครั้งมีราคาค่อนข้างสูง ผมจึงต้องชวนคนอื่นไป จึงทำให้เกิดเว็บนี้ขึ้นมาครับ."



SHARE STUDIO/ COMRAAM 2018

WEB APPLITION

WEBSITE ON DESKTOP

Web Application Design and Development Share Studio Rental to Reduce Studio Rental Costs

การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันแชร์ค่าเช่าสตูดิโอ เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการเช่าสตูดิโอ

QUALITY OF LIFESTYLE- WEB APP

IDEA-CONCEPT

เนื่องจากปัจจุบันการเช่าสตูดิโอเพื่อถ่ายภาพมีราคาสูง จึงทำเว็บแอปพลิเคชันที่สามารถแชร์ค่าเช่าสตูดิโอได้โดยให้สร้างทริป หรือ เข้าร่วมทริปได้ ซึ่งจะส่งผลให้การเช่าสตูดิโอนั้นมีค่าเช่าที่ถูกและลดค่าใช้จ่ายในการเช่าสตูดิโอได้ก

DESIGN CONCEPT

- สะอาด
- สบายตา
- ดึงดูด

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 แชร์ค่าเช่าสตูดิโอ

สามารถสร้างทริปเพื่อแชร์ค่าเช่าสตูดิโอผ่านเว็บแอปพลิเคชันได้

02 ลงข้อมูลของสตูดิโอ

ผู้ใช้งานส่วนของเจ้าของสามารถลงข้อมูลของสตูดิโอ และสามารถแสดงบรรยากาศภายในสตูดิโอได้

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 อ่านค่า Exif file

สามารถอ่านค่า exif file จากภาพที่อัปโหลดอัตโนมัติ

DESIGN & DEVELOPMENT BY

NARUEPHON

นายนฤพล เดชชูไชย 13570222

rvdlove@hotmail.com

081-807-0848

Naruephon Detchuchai

ที่ปรึกษา อาจารย์จุลดิษฐ์ สันติธรณี

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **ช่างภาพ**

พรชัย

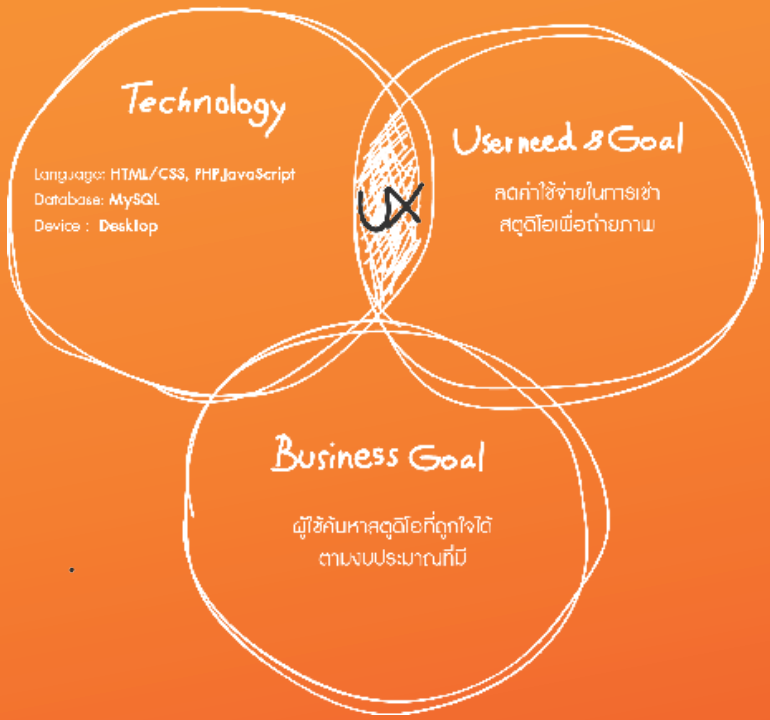
อายุ **"27"** ปี

อาศัยอยู่ **บ้านในกรุงเทพ**

เป็นช่างภาพเพจ PSlr

& LrPS Page

มีผู้ติดตาม 18,336 คน



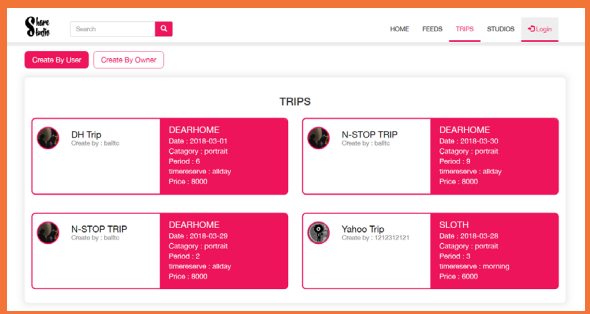
PROJECT HOT - MUSIC HIT

"ได้ยินไหม ได้ยินไหม โปรดฟังงานชิ้น
บิ๊กเธอ Error อยู่ไหน ยังคงแก้ไป
เพียงให้เธอรับรู้"

- ได้ยินไหม (DA endorphine)

FUNCTION

READ EXIF FILE



SHARE STUDIO

สร้างทริปเพื่อแชร์ค่าเช่า
สตูดิโอ ผ่านเว็บแอปพลิ
เคชันได้

SHOW-REEL CLICK HERE

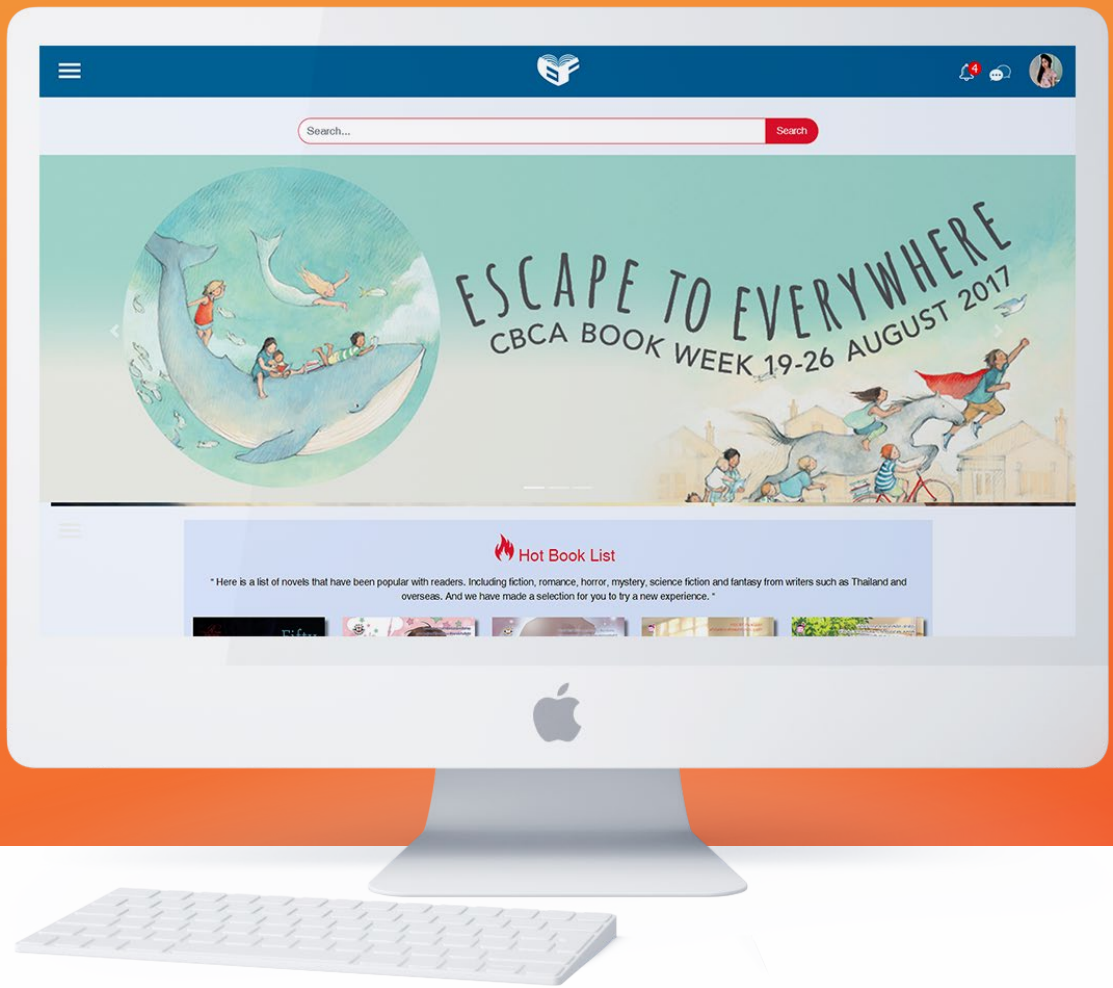
HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570222

studio de-tail

creat studio

EXCHANG FICTION

"ชอบอ่านนิยายมาก แต่คิดว่าทำไมต้องเสียตังค์ซื้อทุกครั้งเลย มันมีวิธีอื่นไหมที่จะได้อ่าน."



WEB APPLITION

WEBSITE ON DESKTOP

Design and Develop of a Web Applications for Fiction Exchange and Fiction Writer Introduction

การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันสำหรับแลกเปลี่ยนนิยายและแนะนำนักเขียนนิยาย

QUALITY OF LIFESTYLE- WEB APP

IDEA-CONCEPT

ปัจจุบันคนจำนวนมากชื่นชอบการอ่านนิยาย แต่เนื่องจากนิยายจำนวนมากมีราคาสูง ทำให้ไม่มีกำลังที่จะซื้ออ่านได้ทุกเล่มที่ต้องการ เราจึงมีแนวคิดที่จะเป็นศูนย์กลางในการแลกเปลี่ยนนิยายเพื่อให้นักอ่านได้มาแลกเปลี่ยนนิยายกันโดยไม่ต้องซื้อหนังสือนิยายเล่มใหม่ และผู้ใช้ทุกคนได้ร่วมกันแบ่งปันหนังสือที่ตนอ่าน

DESIGN CONCEPT

- นิยาย
- แบ่งปัน
- เรียบง่าย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 โพสต์หนังสือนิยาย

ผู้ใช้งานสามารถโพสต์หนังสือนิยายที่ตนเองต้องการแลกเปลี่ยนได้ตามหมวดหมู่ของหนังสือนิยาย

02 แชทแลกเปลี่ยนนิยาย

ผู้ใช้สามารถพูดคุยสนทนาด้วยฟังก์ชันแชทเพื่อทำการแลกเปลี่ยนนิยายได้

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 แนะนำหนังสือนิยาย

แนะนำหนังสือนิยายที่กำลังเป็นที่นิยม

DESIGN & DEVELOPMENT BY

LALITA

ลลิตา บุญยิ่งยง | 13570295

eimu2428@gmail.com

083-600-2754

Lalita Boonyingyong

ที่ปรึกษา **อาจารย์จุลดิษฐ์ สันติธรณี**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักศึกษา**

นวพร

อายุ **"22"** ปี

อาศัยอยู่ **บ้านในกรุงเทพ**

ชอบอ่านนิยาย
และเช่านิยายอ่านเป็นประจำ
ติดตามนิยายใหม่อยู่เสมอ

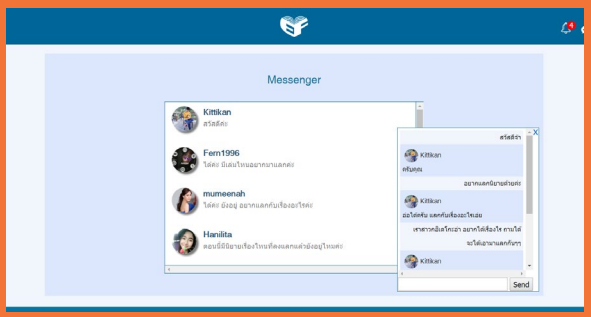
PROJECT HOT - MUSIC HIT

"รู้ บั๊กมันแก้ไม่ได้ อยากจะทำแค่ไหน แก้อย่างไร คิดจะทำ แก้อย่างนั้น แก้ไม่ไหว"

- รู้ (บี พีระพัฒน์)

FUNCTION

EXCHANG FICTION

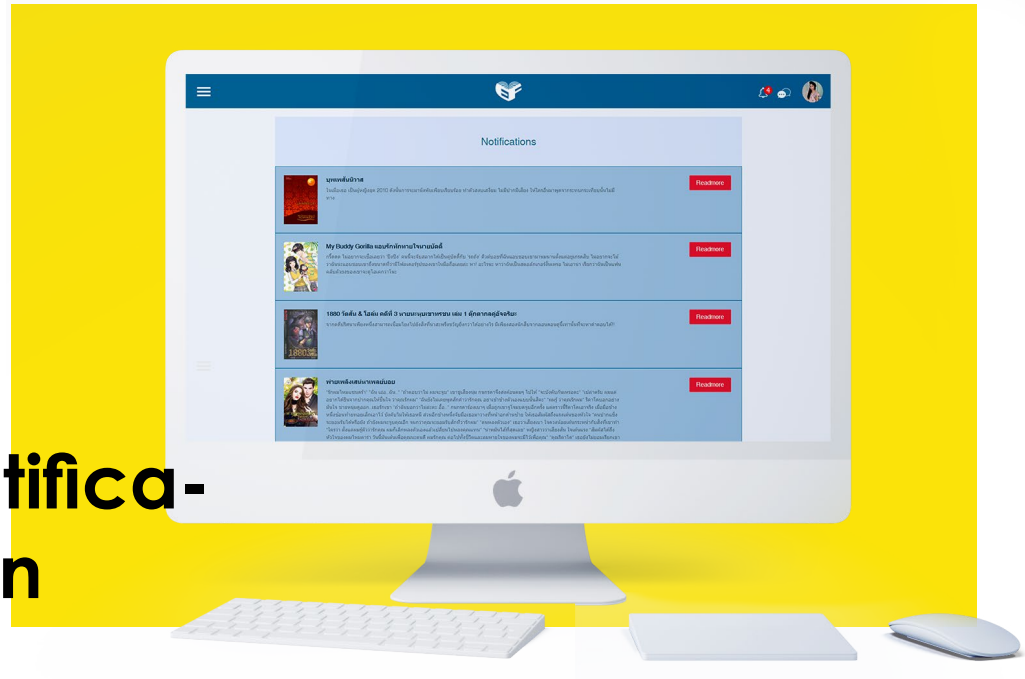


CHAT

แชทแลกเปลี่ยนนิยาย
ด้วยฟังก์ชันแชทเพื่อ
ทำการแลกเปลี่ยน
นิยายได้

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTPS://YOUTU.BE/IHNZOHI8SJS

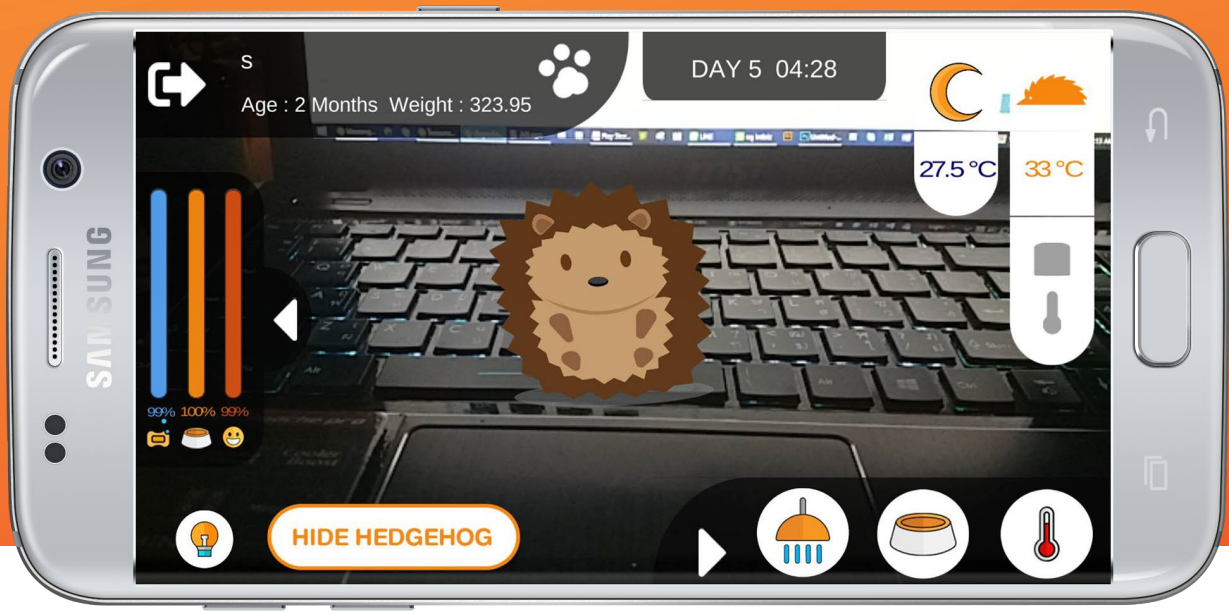


notifica-tion

Exchange Fiction

MY HEDGEH

"รู้จักคนเริ่มเลี้ยงเม่น พูดว่า "เลี้ยงเม่นเลี้ยงยังไง? เกมเลี้ยงสัตว์ก็ไม่มีเลี้ยงเม่น ให้ลองเล่นเลย."



MY HEDGEH/ COMRAAM 2018

GAME APPLICATION
ANDROID APPLICATION

Design and Development of Hedgehog Simulator Applications in Real Weather with AR technology on Android

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันจำลองการเลี้ยงเม่นแคระ เลียนสภาพอากาศจริง
ด้วยเทคโนโลยีเออาร์ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

Quality of - APPLICATION

IDEA-CONCEPT

เนื่องจากการเลี้ยงที่ผิดวิธี ทำให้มีเม่นแคระเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก จึงเกิดแนวคิดสร้างช่องทางการศึกษาด้วยตนเอง เป็นแอปพลิเคชันจำลองการเลี้ยงเม่นแคระ เพื่อให้ผู้ที่สนใจศึกษาการเลี้ยงสัตว์ชนิดนี้ ได้รับความรู้ความเข้าใจในการเลี้ยงเม่นแคระมากยิ่งขึ้น

DESIGN CONCEPT

- เม่น
- ความสนุก
- ความน่ารัก

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 จำลองการเลี้ยงเม่น

การจำลองการเลี้ยงเม่นโดยใช้เทคโนโลยี AR

02 ใช้สภาพอากาศตามโลเคช

อ้างอิงสถานการณ์ในการเลี้ยงตามสภาพอากาศจริง

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 ให้อาหารเม่น
ป้อนอาหารเม่นด้วยอาหารประเภทต่างๆที่เหมาะสม

DESIGN & DEVELOPMENT BY

Kamontuch

กมนทรรศณ์ ฐาวรศิรินิธิศ I 13570177

moonhill159357@gmail.com

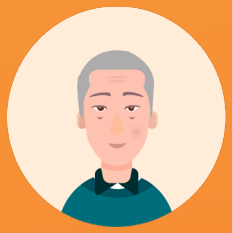
094-994-9245

Kamontuch Thawornsirinitis

ที่ปรึกษา อาจารย์จุลดิษฐ์ สันติธรณี

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA



อาชีพ **นักศึกษา**

พันพนิต

อายุ **"23"** ปี

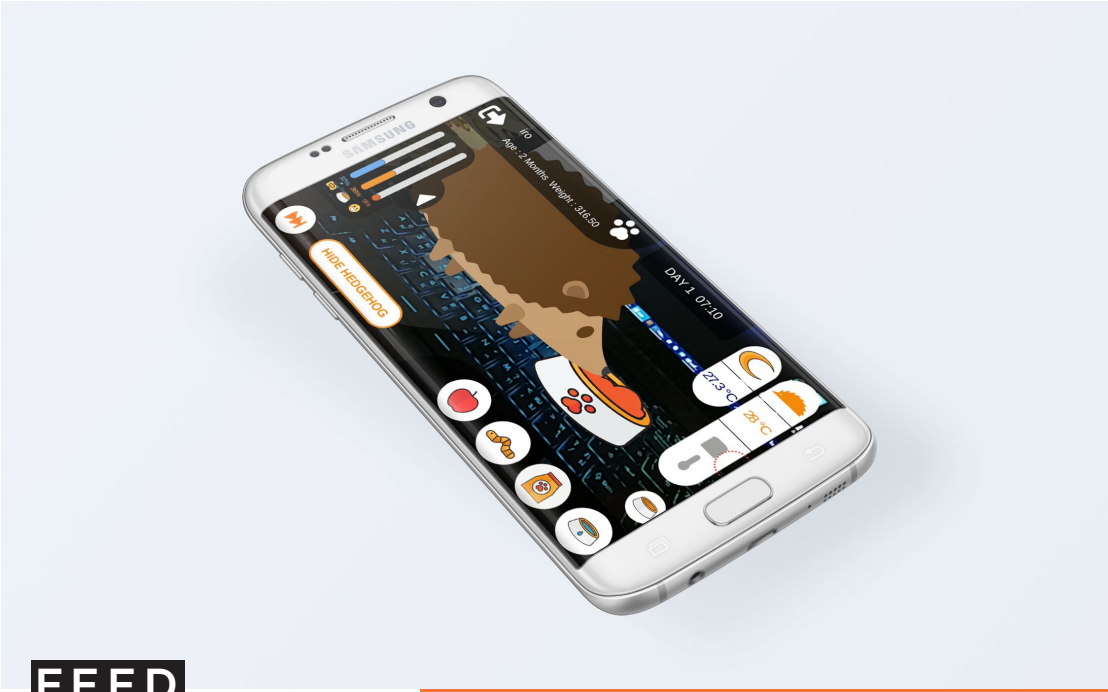
อาศัยอยู่ **หอพักนักศึกษา**

ประสงค์อยากเลี้ยง เม่นแคระ แต่ไม่สามารถเลี้ยงได้ เนื่องจากหอพักห้ามเลี้ยงสัตว์

HIT MUSIC - HOT -
THESIS

"ทำทุกอย่างให้จารย์แล้ว เหมือน
อาจารย์ไม่เคยจะพอใจสักครั้งเลย"

- เป็นทุกอย่าง (Room39)



FEED HEDGEHOG

SIMULATOR

การจำลองการเลี้ยงเม่นโดยใช้เทคโนโลยี AR

SHOW-REEL CLICK HERE

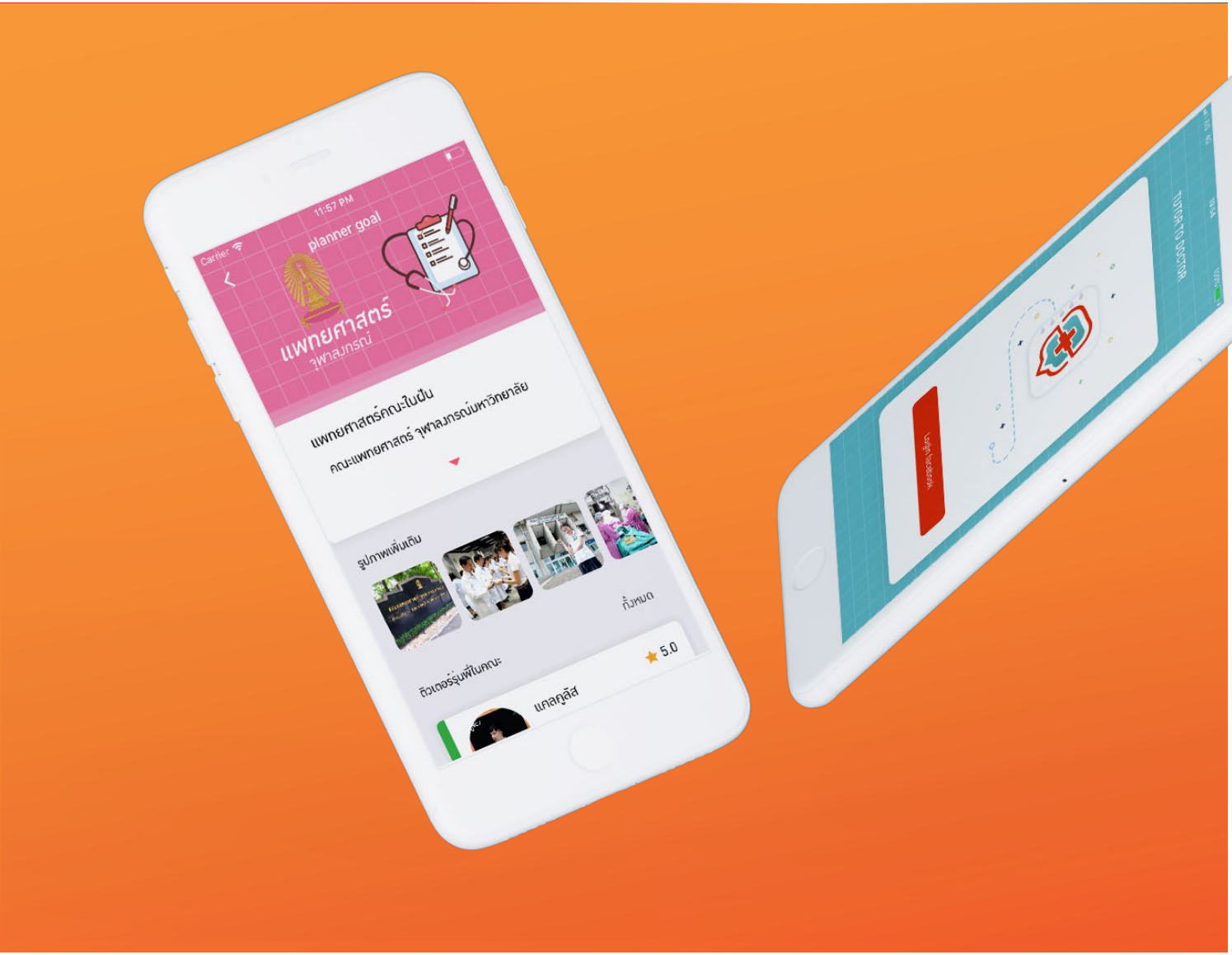
HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570177

real weather

My Hedgehog

TUTOR DOCTOR

“กลุ่มในเฟสบุ๊คที่ติวเตอร์ถูกเก็บค่านายหน้าไป อยากทำตัวกลางที่จะไม่ทำให้ติวเตอร์และเด็กเสียผลประโยชน์”



TUTOR TO DOCTOR/ COMRAAM 2018

APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Application Mediator With Tutor for High School Student

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเป็นสื่อกลางสำหรับติวเตอร์และเด็กมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนการสอนแบบตัวต่อตัว ระบบปฏิบัติการไอโอเอส

QUALITY OF LIFE-APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ปัญหาเกิดจากนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ต้องการหาติวเตอร์ดีๆ เพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัยแพทย์ที่ต้องการ และติวเตอร์ส่วนใหญ่ต้องถูกหักค่านายหน้า จึงเกิดแอปพลิเคชันที่เป็นสื่อกลางสำหรับติวเตอร์และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีประโยชน์ในการเรียน การสอน และการวางแผนการเรียน

DESIGN CONCEPT

- เรียบร้อย
- เป็นทางการ
- ใช้งานง่าย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Planner Goal

วางแผนการเรียนเพื่อเป็นหมอ

02 Search

ค้นหาติวเตอร์ที่ต้องการ

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Note

โปรโมทติวเตอร์ผ่านการแชร์โน้ต

DESIGN & DEVELOPMENT BY

VORAYOD

วรยศ ต๊ะต๊ะ | 13570300

vorayod111@hotmail.com

093-246-8893

Mos Vorayod

ที่ปรึกษา **อาจารย์ปกรณ์ สันติสุนทรกุล**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักเรียนม.6**

กวิน

อายุ **"18"** ปี

อาศัยอยู่ **สยาม กทม.**

เรียนกับติวเตอร์ส่วนตัว

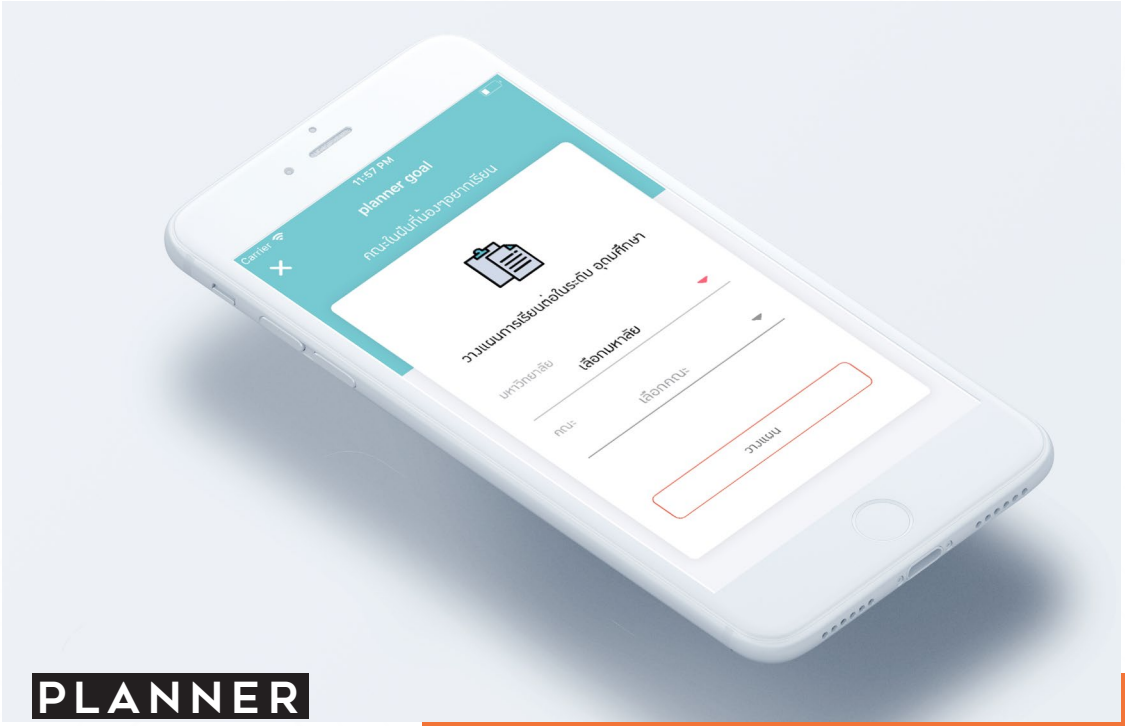
ชอบเรียนตัวต่อตัว ปั่น

HIT MUSIC - HOT THESIS

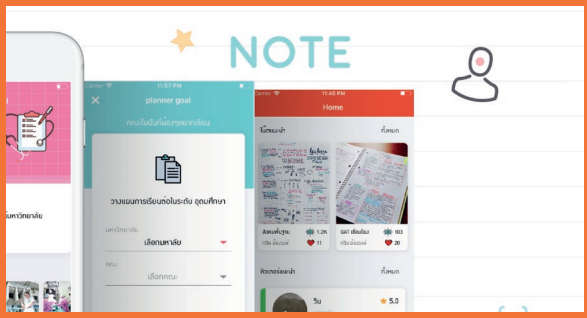
" มากกว่างานบั๊ก ก็ชีวิตชั้นจารย์เอาไหม หมดแล้วที่พรีไป แต่จารย์ไม่ต้องการ "

-รักกินไม่ได้ (สงกรานต์)

FUNCTION



PLANNER GOAL

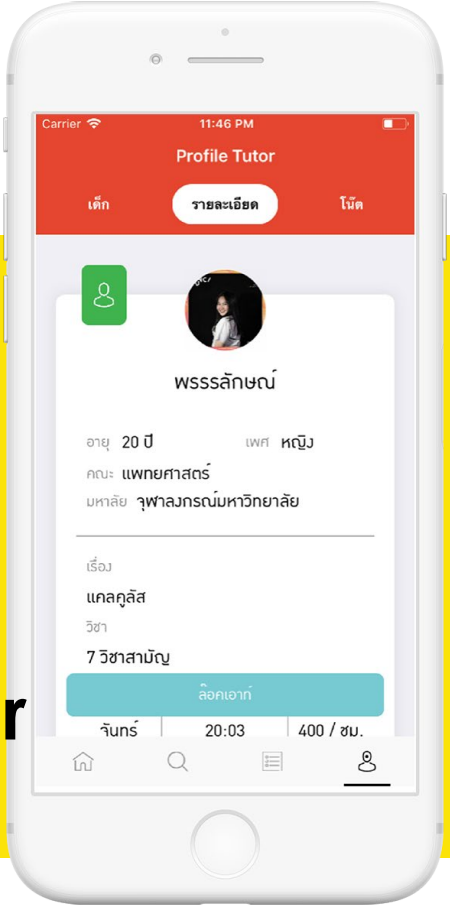


TUTOR NOTE

โปรโมทติวเตอร์ผ่าน
การแชร์โน้ต

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570300



search tutor

tutor profile & student profile

BEAT & SOUND

“เพราะตอนนี้การเรียน DJ ค่าเรียนแพง และ อุปกรณ์ที่ใช้เล่น DJ ก็มีราคาที่แพงเช่นกัน”

SELECT STYLE
ELECTRO HOUSE
ELECTRO TRAP
LOOPS & SAMPLES
big room
edm
ELECTRO STYLE
SAMSUNG

Design and Development of Game to The Basic of Being a DJ

การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อให้ความรู้พื้นฐานการเป็นดีเจ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

QUALITY OF LIFE-APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ค่าสมัครเรียนเพื่อเป็นดีเจหรือเรียน Mixing Dj นั้นมีราคาค่อนข้างสูง ประมาณ 8,000-10,000 บาท ดังนั้นจึงได้พัฒนาเกมแอปพลิเคชันสำหรับการสอนดีเจ ขึ้นมาเพื่อให้ผู้ที่สนใจในอาชีพดีเจได้รับความรู้เกี่ยวกับการนับจังหวะ การ Mixing เพลง และทักษะพื้นฐานต่างๆจากเกม

DESIGN CONCEPT

นีออน

ดนตรี

สนุกสนาน

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 เรียนรู้การนับจังหวะ

เรียนรู้การนับจังหวะจากเมโทรนอม

02 Mixing Music

การ Mixing เพลงพื้นฐาน

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 DJ music style

เลือกสไตล์เพลงจาก 3 สไตล์ ได้แก่ Electro, House และ Trap

DESIGN & DEVELOPMENT BY

SMITH

สมิทธ์ ภูติอนันต์ I 13570333

armkuza70@gmail.com

086-814-7444

Smith Pajingko

ที่ปรึกษา **อาจารย์นพรัตน์ ไพฑูลสุริการ**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ ดีเจ

บูตั้ง

อายุ "28" ปี

อาศัยอยู่ อารีย์ กทม.

แชมป์ Paioneer dj 2010

ดีเจ มิกซ์เพลง

HIT MUSIC - HOT THESIS

" ได้เกิดมาเจอบั๊กทั้งที ไม่ว่ายังไงจะลอง แก้สักวัน ไม่อยากบั๊กก็ต้องเสี่ยง ไม่อยากให้จุลเป็นเพียงภาพในความฝัน "

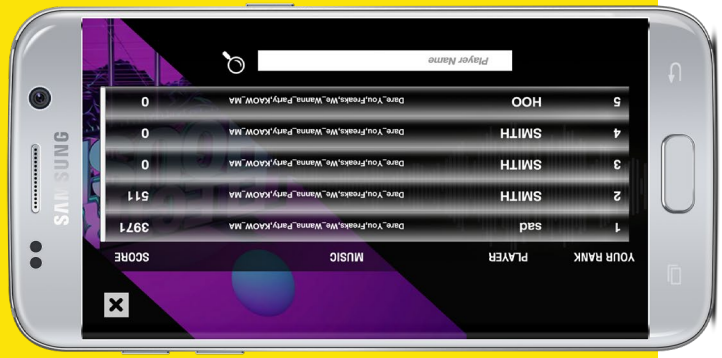
เล่นของสูง, Bigass

MIXING MUSIC

เรียนรู้การเข้าจังหวะ

เรียนรู้การนับจังหวะ
จากเมโทรนอม

DJ music-style



Show playlist

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570333

Application Platform to Find Some New Friends for Donation on the Ios Operating System

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันตัวกลางการหาแนวร่วมไปบริจาคของให้ กับผู้ยากไร้ในถิ่นทุรกันดาร

QUALITY OF LIFE-APPLICATION

IDEA-CONCEPT

มีกลุ่มคนผู้ยากไร้จำนวนมาก ไม่ได้รับการช่วยเหลือจากกลุ่มหน่วยงานต่างๆ เนื่องจากเข้าถึงได้ยากจากข้อจำกัดต่างๆ หรือเกิดความล่าช้าในการช่วยเหลือ จึงพัฒนาแอปพลิเคชันตัวกลางการหาแนวร่วมไปบริจาคของให้ กับผู้ยากไร้ในถิ่นทุรกันดาร เพื่อเชิญชวนผู้มีจิตอาสาได้เข้าร่วมเพื่อช่วยเหลือกลุ่มคนยากไร้ ให้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

DESIGN CONCEPT

- สะอาด
- แจ่มใส
- สบายตา

DESIGN & DEVELOPMENT BY

SORAWAT

สรวัชญ์ ตันอร่าม I 13570335

tanadon214@hotmail.com

095-575-1594

Sorawat Tunaram

ที่ปรึกษา **อาจารย์จุลดิษฐ์ สันติธรณี**

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 สร้างทริป

สร้างทริปสำหรับหาแนวร่วมไปบริจาคของ

02 คัดกรอง

สามารถคัดกรองเพื่อตรงความต้องการบริจาคของคุณ

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 ติดตามทริป

ติดตามทริปที่คุณต้องการและมีการแจ้งเตือนเมื่อมีอัปเดตทริป

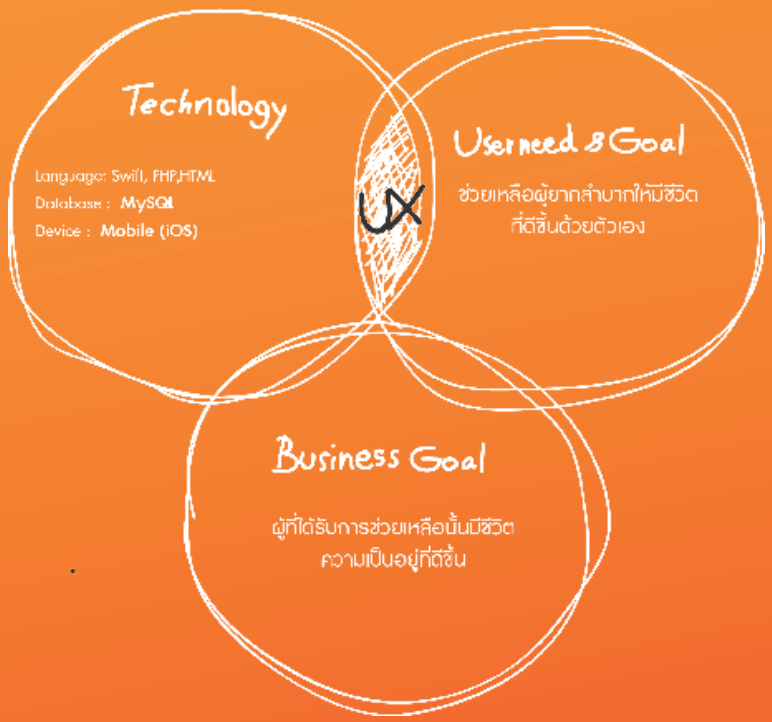
02 แชร์ทริป

แชร์ทริปบริจาคที่คุณสนใจ

03 นำทาง

นำทางจากจุดที่อยู่ปัจจุบันของผู้ใช้ ไปยังจุดที่ตั้งของทริป

UX DIA-GRAM



PERSO-NA

อาชีพ **อาสามูลนิธิ**

ป๊อป

อายุ **"22"** ปี

อาศัยอยู่ **ชนบท**

ทำงานเกี่ยวกับกระทรวงต่างๆ

ชอบช่วยเหลือ มีน้ำใจ

จิตอาสา

HIT MUSIC - HOT THESIS

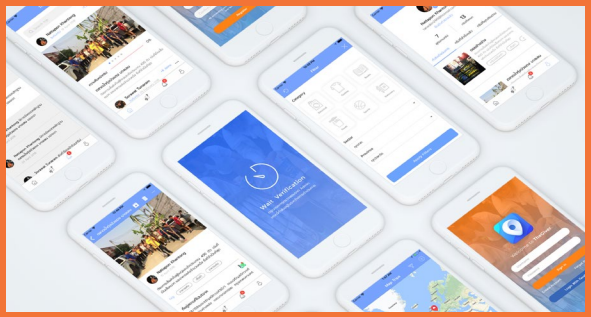
" อยากมีจุลดีดีกับเขาสักอัน ไม่อยากทนกับความเสียใจ และผิดหวัง เหนื่อยพอแล้วกับบั๊กไม่เลิกรา "

- แฟนดีดี, เนย ซินญอริต้า

FUNCTION

FILTER

TRIP



TRACK TRIP

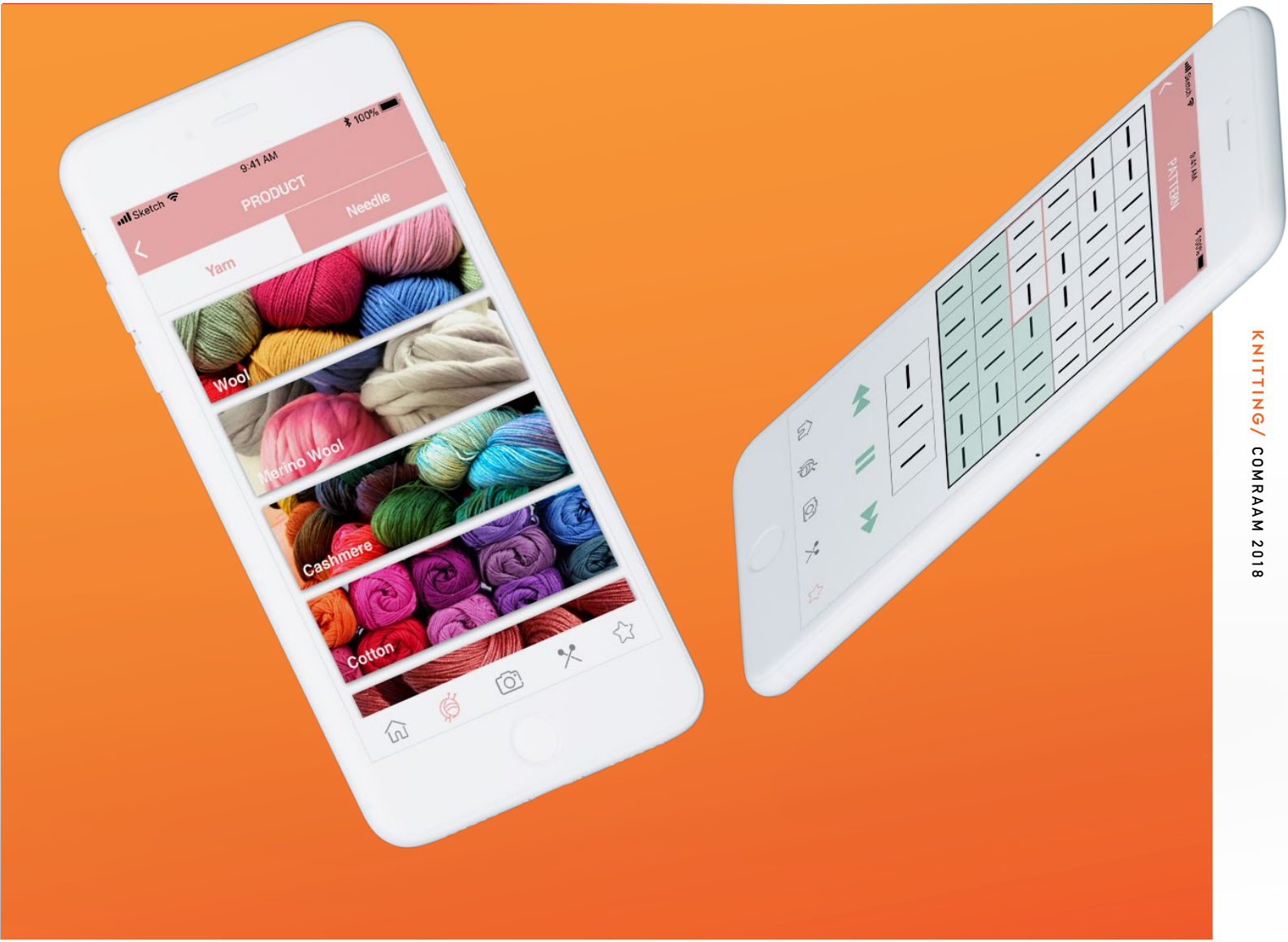
ติดตามทริปที่คุณ
ต้องการ

share trip

Share interest donation trip.

KNIT TING

"เคยเรียนงานฝีมือ พบว่าเรียนรู้ด้วยตัวเองมันยาก ค่าเรียนก็แพง ทำให้อยากหาวิธีเรียนรู้การถักนิตติ้งให้ง่ายขึ้น"



APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Application Introduction to Knitting Properly on Ios Platform

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อแนะนำการถักไหมพรมให้ถูกวิธีด้วยรูปแบบการถักนิตติ้ง บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

QUALITY OF LIFE-APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ปัจจุบันการถักนิตติ้งมีความล้าสมัย และเข้าถึงได้ยาก ทำให้ความนิยมลดน้อยลง จึงนำเทคโนโลยีเข้ามาให้ผู้ที่สนใจ สามารถศึกษาวิธีการถักนิตติ้งพื้นฐานลายสัญลักษณ์ในรูปแบบวิดีโอ ช่วยให้ผู้ที่เริ่มต้นถักนิตติ้งสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

DESIGN CONCEPT

- ความเป็นผู้หญิง
- งานฝีมือ

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 ถ่ายภาพแพทเทิร์น

ถ่ายภาพแพทเทิร์น พร้อมประมวลผลภาพ (image processing) เป็นขั้นตอนการถัก

02 ถักนิตติ้งตามแพทเทิร์น

ถักนิตติ้งตามแพทเทิร์น จากแพทเทิร์นที่ประมวลผลภาพแล้ว โดยถักตามช่องไปทีละแถว

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 สอนถักนิตติ้ง

สอนถักนิตติ้งตามรูปแบบสัญลักษณ์พื้นฐาน ในรูปแบบคลิปวิดีโอ

02 แนะนำผลงาน

แนะนำผลงาน บอกรายละเอียด และรวบรวมแพทเทิร์น

DESIGN & DEVELOPMENT BY

SUJAPORN

สุจาพร เพ็งโฉม | 13570344

jar2442@hotmail.com

097-249-0832

Jajar Sujaporn

ที่ปรึกษา **อาจารย์ ดร. อิศรัญ แจ่มเวหา**

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **นักศึกษา**

นภาพร

อายุ **"22"** ปี

อาศัยอยู่ **คอนโดในกทม.**

สนใจการถักนิตติ้ง

ชอบงานฝีมือ ประหยัดค่าใช้จ่าย

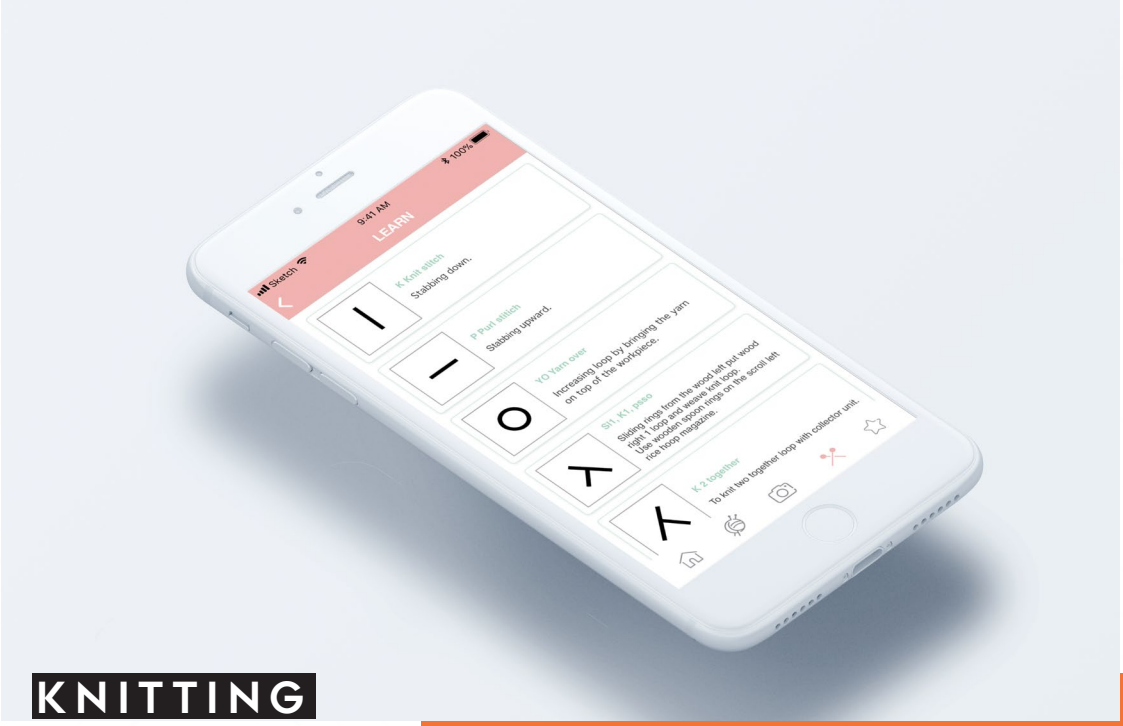
เรียนรู้ด้วยตนเอง

HIT MUSIC - HOT - THESIS

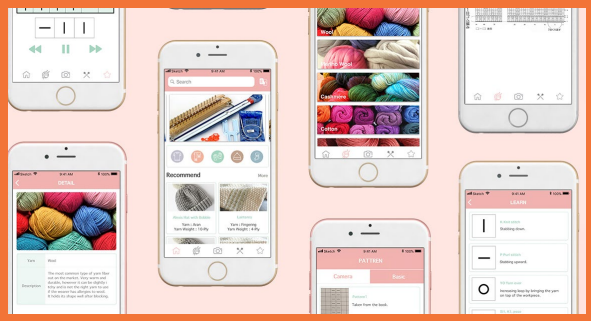
" แพ้ทางจุลอย่างเธอ มันเอาแต่เพ้อ ไม่กิน ไม่นอน อยากบอกจุลสักครั้ง โปรดเถอะนะขอวอนหยุดมาบั๊กได้ไหม จุลฉันกำลังละลาย โอะโอ "

-แพ้ทาง (labanoon)

FUNCTION



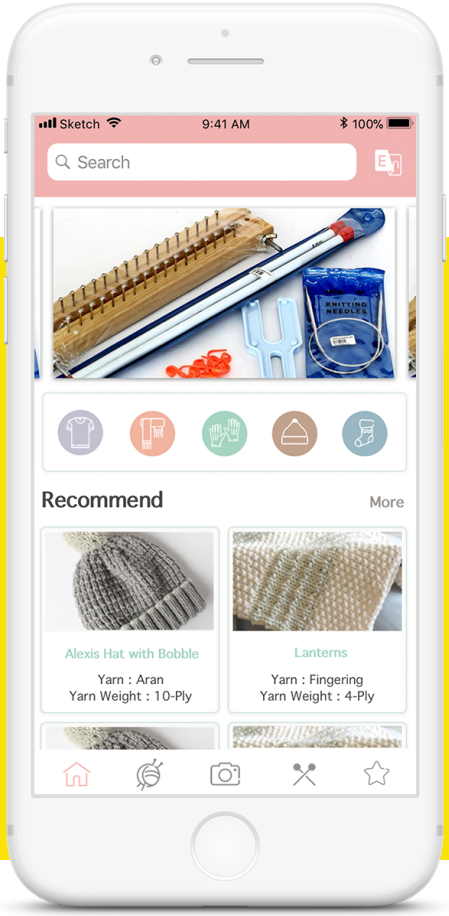
KNITTING PATTERN



LEARN TO KNIT BASIC

สอนถักนิตติ้งตาม
รูปแบบสัญลักษณ์
พื้นฐาน

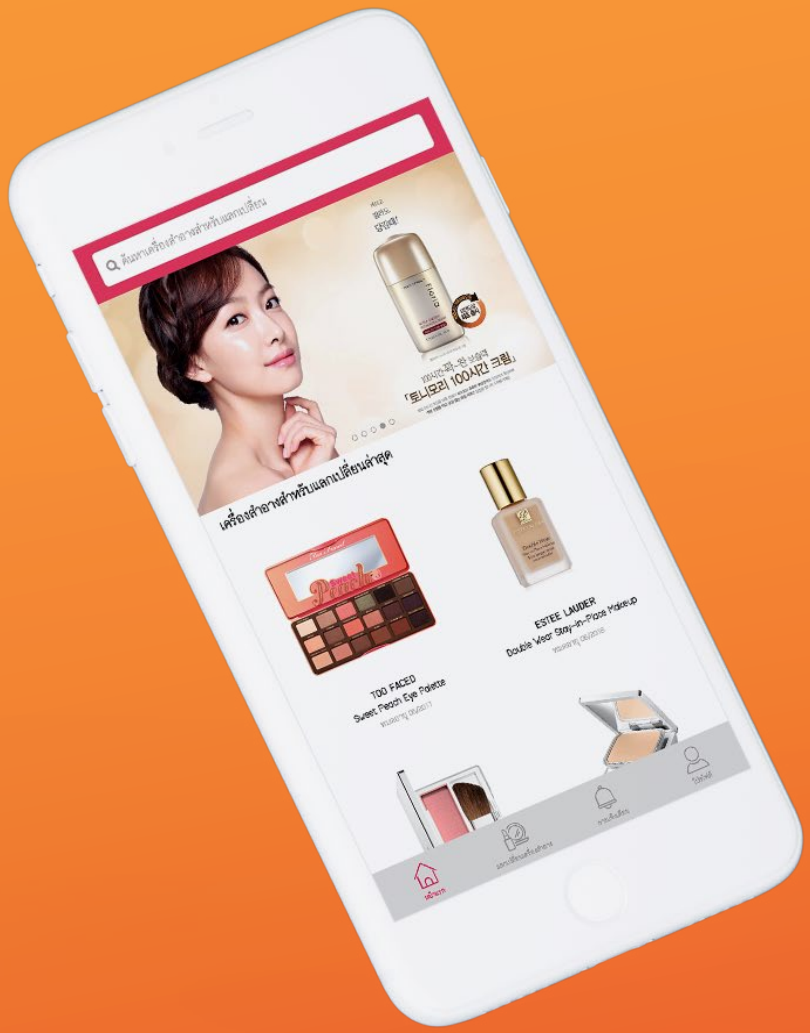
Recom-mend



Recommend other knit works with description.

COZME CHANG

“เรามีเครื่องสำอางเยอะมากและอยากได้ใหม่แต่อันเก่ายังไม่ได้แกะ เครื่องสำอางที่ใช้ไม่ทันของคุณ สามารถมาแลกเปลี่ยนแบ่งปันกับเพื่อนของคุณได้ด้วย “Cozme Change”



APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Application for Exchange Cosmetics on Ios Platform

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันแลกเปลี่ยนเครื่องสำอาง บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

QUALITY OF LIFE-APPLICATION

IDEA-CONCEPT

ผู้หญิงหลายคนนิยมซื้อเครื่องสำอางมาเก็บไว้จำนวนมาก ซึ่งบางครั้งแม้เครื่องสำอางจะใกล้ถึงวันหมดอายุ ก็ยังไม่ได้นำออกมาใช้ จึงมีแนวคิดออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเป็นตัวกลางระหว่างผู้ที่ซื้อเครื่องสำอางมาจำนวนมากแล้วใช้ไม่ทัน หรือซื้อแบบเดียวกันมาหลายชิ้น ให้มีช่องทางในการแลกเปลี่ยนเครื่องสำอางกับผู้อื่นได้สะดวกยิ่งขึ้น

DESIGN CONCEPT

- ผู้หญิง
- เครื่องสำอาง
- ความงาม

DESIGN & DEVELOPMENT BY

SUKAPICH

สุกพิชญ์ ศิลปประยูร I 13560295

Sukapich.s@gmail.com

061-401-4689

June Sillapaprayoon

ที่ปรึกษา **อาจารย์นพรัตน์ ไพฑูลสุริการ**

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Exchange

แลกเปลี่ยนเครื่องสำอาง

02 Add Cosmetics

เพิ่มเครื่องสำอางเข้ากระเป๋าในระบบ

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Exchange Status

ติดตามการแลกเครื่องสำอาง

02 History

ประวัติการแลกเครื่องสำอาง

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **นักศึกษา**

อายุ **มินตรา** อาศัยอยู่

"23" ปี **คอนโดในกทม.**

ชอบแต่งหน้า

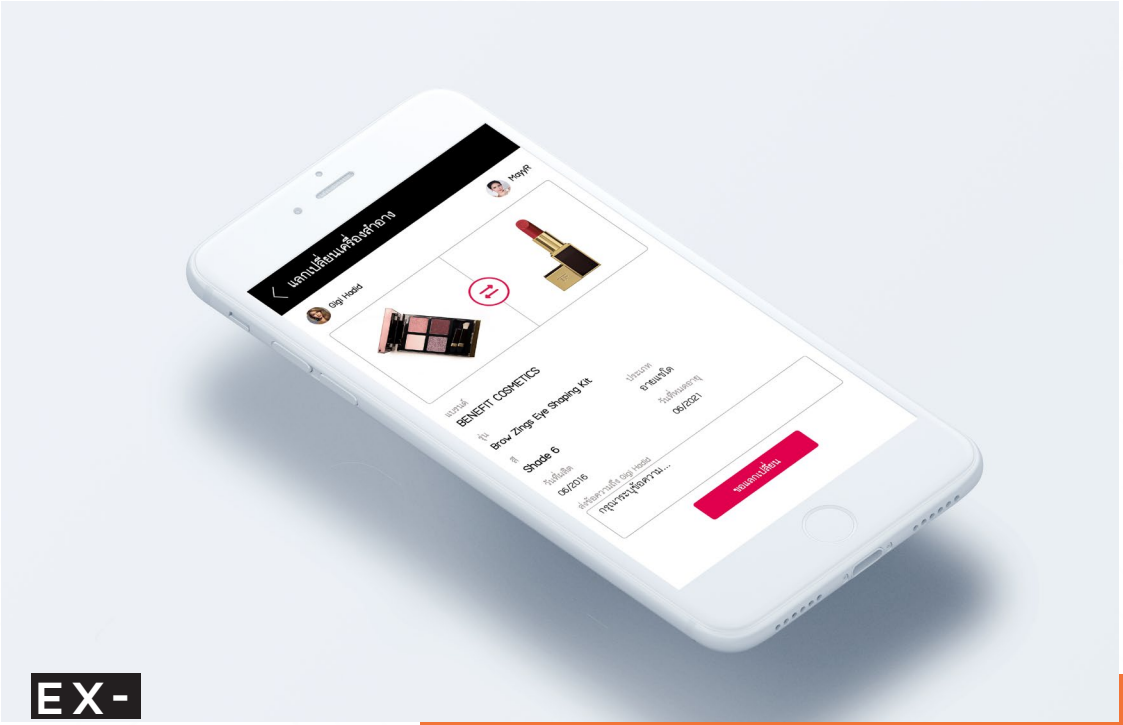
ใช้เครื่องสำอางบ่อย

ชอบตุนคสอ.

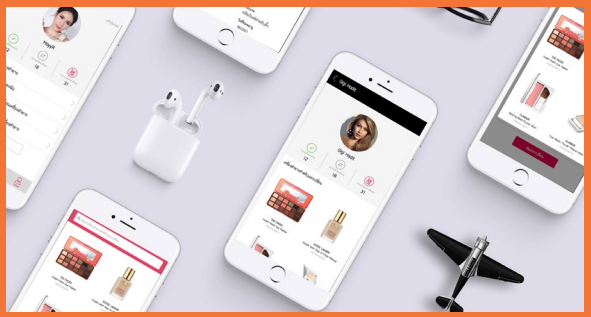
HIT MUSIC - HOT - THESIS

" บั๊กมันแก้ไม่ได้ อยากจะทำแค่ไหน แก้อย่างไร คิดจะทำ แก้อย่างนั้น แก้ไม่ไหว "

-รู้ (บี พีรพัฒน์)



EX-CHANGE



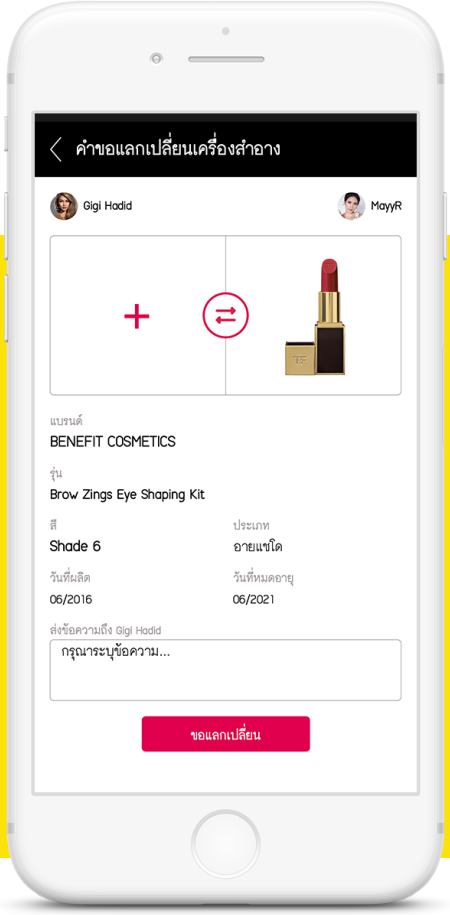
EXCHANG HISTORY

ประวัติการแลก
เครื่องสำอาง

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570295

add cos-metic



For Exchange

วัฒนธรรมประยุกต์

INNOVATION CULTURE

5 ผลงาน

ICT:SILPAKORN
Faculty of Information and Communication Technology
Silpakorn University

SPONSOR BY

centralworld

ไทยพาณิชย์ SCB

UPPERCUZ CREATIVE

merge digital agency

Dek-D

KRUR PRICK KAENG

"จะทำยังไงให้ความเป็นไทยยังคงอยู่ ควบคู่ไป พร้อมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง"

ครวพรกแกง
เรียนรู้
เริ่มเกม

Design and Develop Interactive on Sensor Device to Support Learning Media of Home Economics and to Promote the Conservation of Thai Curry Paste

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบบนอุปกรณ์เซ็นเซอร์ ส่งเสริมการเรียนรู้ วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เพื่ออนุรักษ์การทำพริกแกงไทย

INNOVATION CULTURE -INTERACTIVE

IDEA-CONCEPT

เยาวชนไทยในปัจจุบันขาดความรู้ ความเข้าใจ ในการทำพริกแกง จึงได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้การทำพริกแกงไทย ด้วยเทคโนโลยีเซ็นเซอร์ตรวจจับแรงกด เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้เรียนรู้ และจำลองการทำพริกแกงมากยิ่งขึ้น

DESIGN CONCEPT

- ดั้งเดิม
- เจริญอาหาร
- ความเป็นไทย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Choose and raw materials

ผู้เล่นเลือกพริกแกง และวัตถุดิบในการทำ

02 Learn to make with sensor

ผู้เล่นสามารถเรียนรู้การทำพริกแกง ด้วยเทคโนโลยีเซ็นเซอร์ตรวจจับแรงกด

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Cooking with sensor

หั่นวัตถุดิบและตำวัตถุดิบด้วยระบบเซ็นเซอร์ เสมือนการตำพริกแกงจริง

DESIGN & DEVELOPMENT BY

Kamonwan

กมลวรรณ ดิลกทรรศนนท์ I 13570109

kw.diloktutsanon@gmail.com

095-092-6461

Tawan Diloktutsanon

ที่ปรึกษา อาจารย์มนเทียร หมุ่ยตระกูล

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักเรียน**

เฟิร์น

อายุ **"18"** ปี

อาศัยอยู่ กทม.

อยากทราบวัตถุดิบในพริกแกง

ชอบวัฒนธรรมไทย

HIT MUSIC - HOT THESIS

"อยู่ดีๆงานหายไฟล์ไม่ตอบ อยู่ดีๆ ดับไปไม่รู้ทำไม อยู่ดีๆก็ No ชั้น พลาดตรงไหนถึงได้ปิดตัวไป ไม่บอก กันสักคำ"

- อยู่ดีๆ (WONDERFRAME)

CHOOSE MATERIAL

SCORE

สรุปผลการเล่น

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570109

cooking with sensor

Arduino Sensor

DINO KHONKAEN

"ขอนแก่นเพิ่งเริ่มสร้างแบรนด์ประจำจังหวัด เป็นโอกาสของเราแล้ว เพราะคิดว่าเขายังไม่มีเว็บเป็นของตัวเองแน่ๆ"

DINO KHONKAEN/ COMRAAM 2018

WEB APPLICATION

ANDROID APPLICATION

Web Application Design and Development For Local Product Promotion of Dino Brand, Khon Kaen Province

การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันส่งเสริมการจำหน่ายสินค้าท้องถิ่นเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการในเครือแบรนด์ไดโน่ จังหวัดขอนแก่น

INNOVATION CULTURE -WEB APP

IDEA-CONCEPT

ในการพัฒนาจังหวัดให้เข้าสู่การเป็น Smart City การสร้างแบรนด์เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อประชาสัมพันธ์แบรนด์ให้เป็นที่รู้จักการจัดทำแอปพลิเคชันแบรนด์ไดโน่เพื่อให้ผู้ที่ชื่นชอบสินค้าท้องถิ่นรวมถึงท่องเที่ยวในจังหวัดขอนแก่นได้รับสิทธิพิเศษในการซื้อสินค้าและบริการที่อยู่ภายใต้แบรนด์ ซึ่งเป็นการสนับสนุนธุรกิจท้องถิ่นอีกทางหนึ่ง

DESIGN CONCEPT

- เข้าถึงง่าย
- เป็นมิตร
- สนุก ร่าเริง

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Online selling

ขายสินค้าท้องถิ่นที่อยู่ภายใต้แบรนด์ไดโน่ออนไลน์

02 Dino wheels

วงล้อไดโน่ตั้งตามสถานที่สำคัญต่างๆในจังหวัดหมุนเพื่อลุ้นรับสิทธิพิเศษ

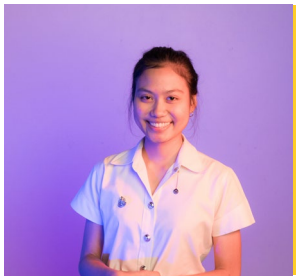
ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Discount coupons
ใช้ตั๋วรางวัลส่วนลดสำหรับการซื้อหน้าร้าน และการซื้อผ่านออนไลน์

02 Update Exibhition news
อัพเดตข่าวสารงาน Exibhition ที่เกิดขึ้นในจังหวัดขอนแก่น

03 Manage product and wheels
จัดการส่วนของสินค้า และวงล้อ

DESIGN & DEVELOPMENT BY



Yolada

ยลดา แก้ววิไล | 13570289

yolada.kvi@gmail.com

089-711-9691

Fon YK

ที่ปรึกษา อาจารย์รสา สุนทรายุทธ

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **นักศึกษา**

ศิริภา

อายุ **"22"** ปี

อาศัยอยู่ **จังหวัดขอนแก่น**

ซื้อสินค้าท้องถิ่นเป็นของฝาก

ชอบใช้ส่วนลด

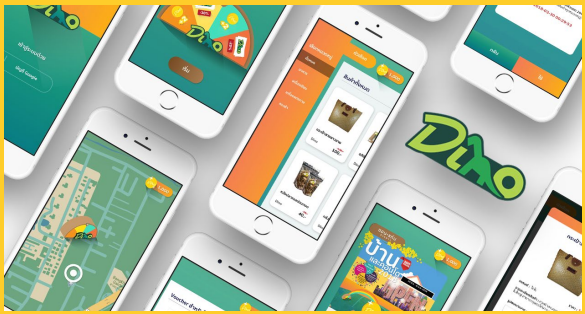
HIT MUSIC - HOT THESIS

"วันหนึ่งชั้นทอดผ้าป่า ได้ใบเหลืองมาหนึ่ง จารย์ถามชั้นว่าจะ Drop ไหม ชั้นต้องทำบุญอีกเท่าไหร่ จุลถึงผ่านสวดมนต์วนไป "

- วันหนึ่งฉันเดินเข้าป่า (Max Jenmana)

FUNCTION

ONLINE SELLING



Discount coupons

ใช้ตั๋วรางวัลส่วนลด
สำหรับการซื้อหน้า
ร้าน และการซื้อผ่าน
ออนไลน์

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570289

Dino wheels

Special Gift

DINO KHONKAEN/ COMRAAM 2018

RUMMASI-MARUM

“เห็นเด็กๆ สมัยนี้บอกว่า นาฏศิลป์ไทยน่าเบื่อ ไม่เห็นสนุก ดูโบราณ”

INTERACTIVE MEDIA

KINECT SENSOR

Design and Development of Interactive Media to Promote Thai Dramatic Arts for Students Primary Education 1-3

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบส่งเสริมการเรียนรู้ท่านาฏยศัพท์เบื้องต้นของนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

INNOVATION CULTURE -INTERACTIVE

IDEA-CONCEPT

เด็กไทยในปัจจุบันบางส่วนมีความคิดที่ว่านาฏศิลป์ไทยเป็นเรื่องน่าเบื่อ ไม่ทันสมัย จึงสร้างสื่อโต้ตอบการเรียนการสอนท่านาฏยศัพท์ในรูปใหม่ ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นสนใจในนาฏศิลป์ไทยมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการให้ความรู้และอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอันดีงามของไทยสืบไป

DESIGN CONCEPT

- สดใส
- สนุกสนาน
- ความเป็นไทย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Learn Thai dancing

เกมเรียนรู้ท่ารำ ตรวจจับลักษณะท่าทางที่ถูกต้อง โดยเทคโนโลยีตรวจจับการเคลื่อนไหวมือและใบหน้า(Kinect)

02 Rummasimarum Game

เกมรำมาสิมารำ เกมบทสรุปที่จะสุ่มท่านาฏยศัพท์ต่างๆ มาผสมผสานกับเพลง

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Take a user photo
ถ่ายรูปผู้เล่นก่อนเริ่มเกม

02 3 Ranking
แสดงคะแนนสูงสุด 3 อันดับ

DESIGN & DEVELOPMENT BY

Wimolmanee

วิมลมณี ฉัตรแก้วสมบูรณ์ I 13570313

wimolmanee1996@gmail.com

095-948-7997

piggy.wimol

ที่ปรึกษา อาจารย์ปานรวี พุ่มเข็ม

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **นักเรียน**

สตางค์

อายุ **"7" ปี**

อาศัยอยู่ **บ้านเดี่ยวนนทบุรี**

เรียนนาฏศิลป์ไทย

ชอบเรียนรู้

HIT MUSIC - HOT - THESIS

"เอะอะก็มาบั๊ก เอะอะก็คิดเท แต่เธอไม่เคยซึ้งไม่เคยเข้าใจ"

- ยาพิษ (Bodyslam)

FUNCTION

LEARN THAI DANCING

3 Ranking

แสดงคะแนนสูงสุด 3
อันดับ

SHOW-REEL CLICK HERE

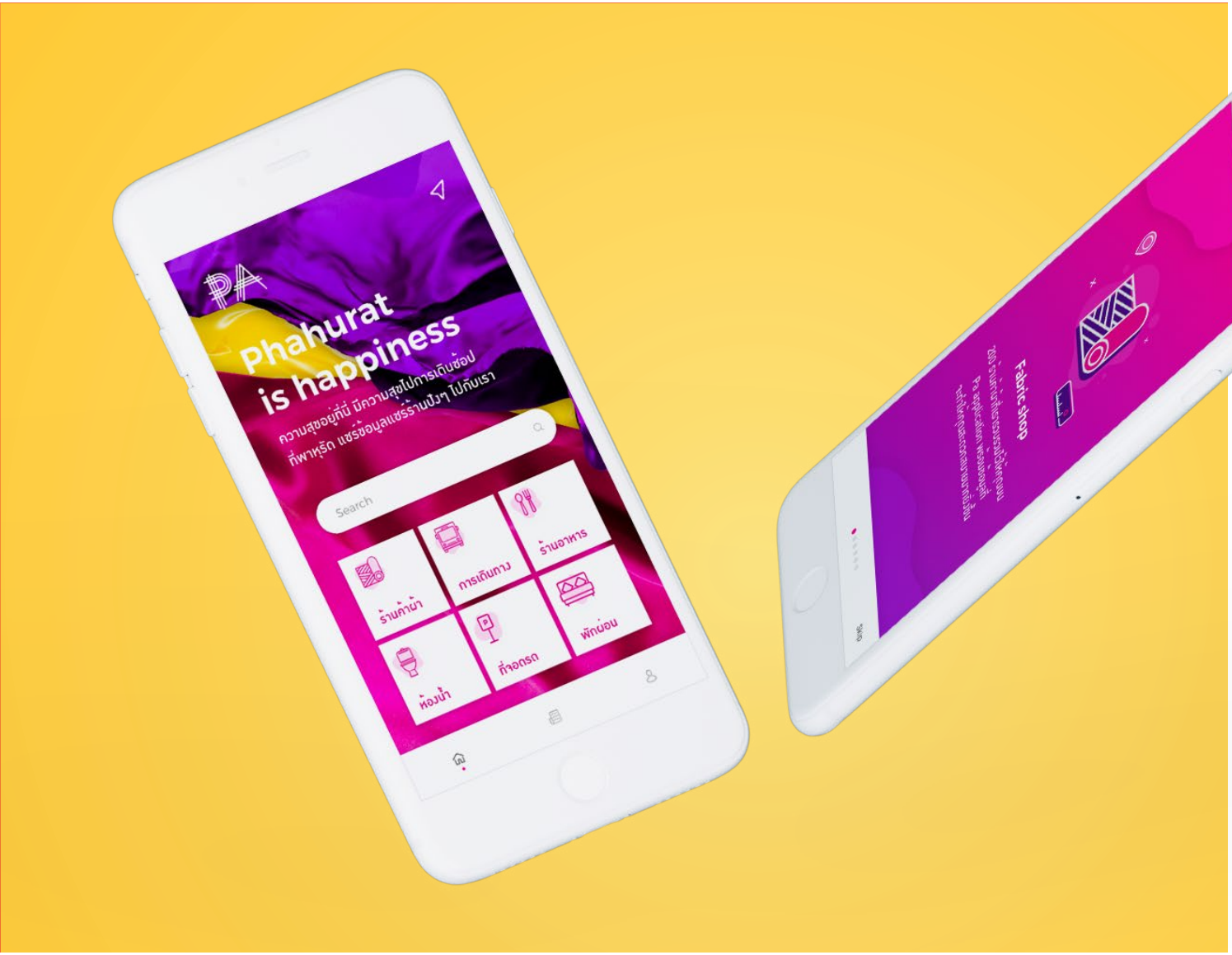
HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570313

Rummasi-marum Game

Kinec Sensor

PA APPLICATION

“เอาจริง เสียเวลามากเวอร์ที่ต้องมาเดินหาผ้า ไปเช้าได้กลับเย็น ร้อนก็ร้อน ถ้ามีแอปหาก่อนไป ก็คงดี”



PA APPLICATION/ COMRAAM 2018

APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Application for Tourism at Phahurat Application on Ios

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในย่านพาหุรัด บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส กรณีศึกษาย่านพาหุรัด

INNOVATION CULTURE -MOBILE APP

IDEA-CONCEPT

มีร้านขายผ้าจำนวนมากในย่านพาหุรัด ผู้ที่มาเดินเลือกซื้อจึงต้องใช้ระยะเวลานาน แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวในย่านพาหุรัด ได้เข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกให้กับเหล่าแฟชันดีไซน์เนอร์และช่างตัดเย็บที่ต้องการเลือกซื้อผ้าในย่านนี้ให้ได้ผ้าตามที่ต้องการในเวลาที่รวดเร็วมากยิ่งขึ้น

DESIGN CONCEPT

- แฟชัน
- สีสัน
- มีชีวิตชีวา

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Planning

ผู้ใช้สามารถสร้าง Plan ของตนเองได้ โดยเพิ่มรายการที่ต้องซื้อ และมีการแจ้งเตือนรายการที่ยังไม่ได้ Checklist

02 Review

เป็นฟังก์ชันให้ผู้ใช้รีวิวสถานที่ต่างๆ ในย่านพาหุรัด โดยแยกตามประเภทของสถานที่

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Search

ผู้ใช้สามารถค้นหาสถานที่ตามประเภทต่างๆ ที่แอปพลิเคชันได้รวบรวมไว้แล้ว

02 Navigation

แอปพลิเคชันเชื่อมระบบนำทางกับ Google map สามารถนำทางคุณไปสถานที่ในย่านพาหุรัดได้อย่างง่ายดาย

DESIGN & DEVELOPMENT BY

Apichard

อภิชาติ จันทร์ช่วยนา I 13570364

oleoh_apcna@hotmail.com

085-250-0310

Oleoh apcn

ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. พงศกรณ์ วิจิตเวช

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **Fashion designer**

เบนซ์

อายุ **"25"** ปี

อาศัยอยู่ **คอนโดใน กทม.**

เป็นนักออกแบบ

ที่ต้องไปซื้อผ้าบ่อย

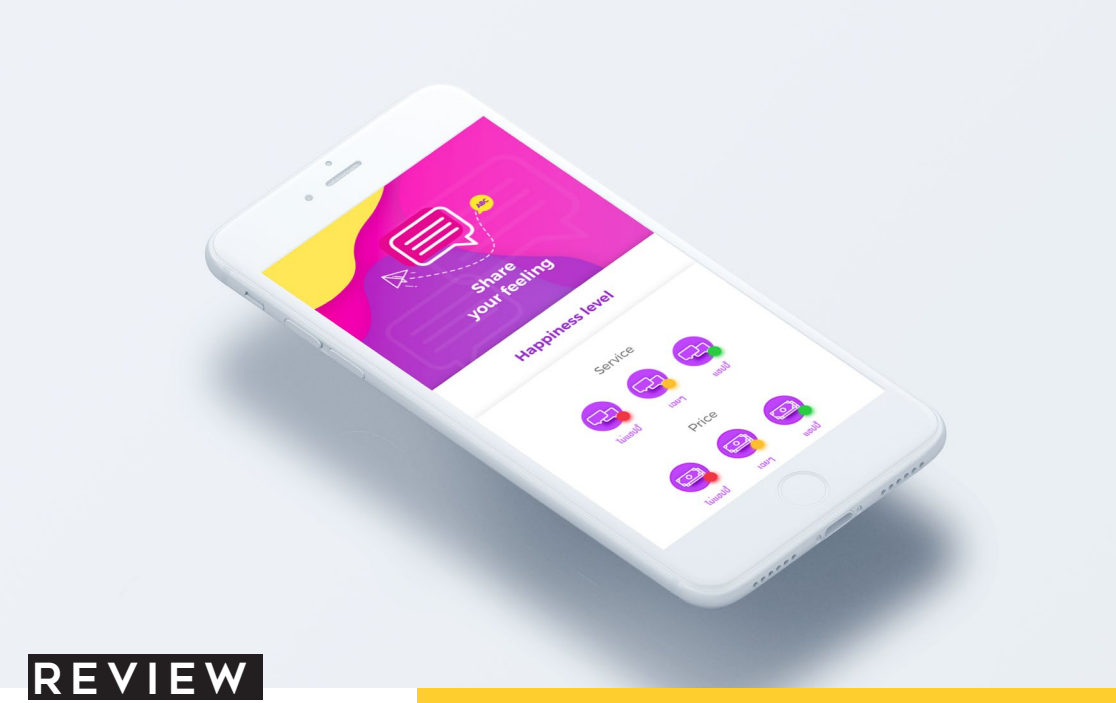
ในย่านพาหุรัด

HIT MUSIC - HOT - THESIS

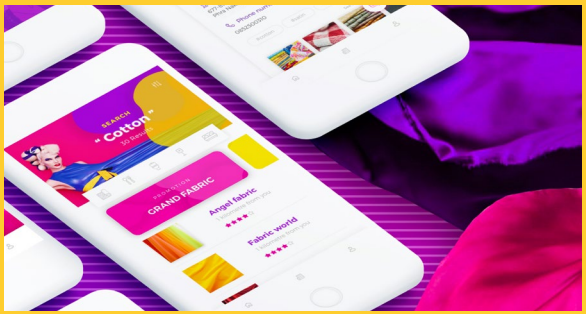
"เมื่อวิญญาณร้ายกลายร่างไม่มีใคร
ยับยั้งจุลได้ ใครบั๊กเธอฆ่าทำลาย
ติดตาม"

- อังกอร์ (ประกอบละครอังกอร์)

FUNCTION



REVIEW



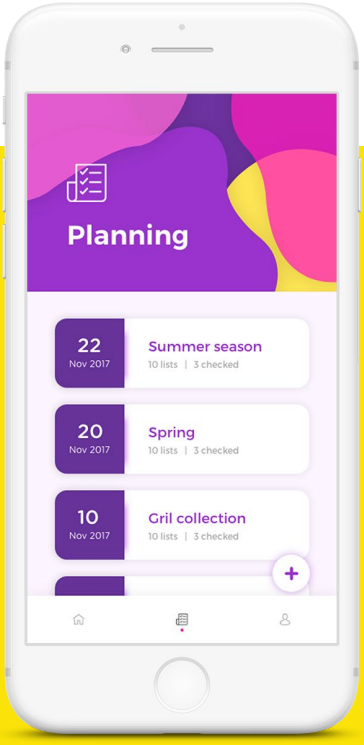
SEARCH

ผู้ใช้สามารถค้นหาสถานที่ตามประเภทต่างๆ ที่แอปพลิเคชันได้รวบรวมไว้แล้ว

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570364

Plan-
ning



Plan รายการที่ต้องซื้อ

WAT PHO APP

"ทำไมไม่ไปทำให้ที่ที่หนึ่งไปเลย ร้านที่เขาไม่มีระบบจอง เราก็ทำให้เขาไปเลย"

APPLICATION

ANDROID APPLICATION

A Design and Development of Application on Android Operating System Massage Booking and Learn About Wat Pho With AR Technology for Foreign Tourist

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันจองคิวการนวดและให้ความรู้เกี่ยวกับวัดโพธิ์ ด้วยเทคโนโลยีเออาร์ สำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กรณีศึกษาวัดโพธิ์

INNOVATION CULTURE -MOBILE APP

IDEA-CONCEPT

ปัจจุบันนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติให้ความสนใจการท่องเที่ยวและการนวดแผนไทยที่วัดโพธิ์ จึงพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการจองและให้ความรู้การนวดแผนไทย เพื่ออำนวยความสะดวก เผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับวัดโพธิ์ผ่าน เทคโนโลยี AR และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ

DESIGN CONCEPT

- เรียบง่าย
- ทางการ
- ผ่อนคลาย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Advance booking

ผู้ใช้งานสามารถจองคิวการนวดล่วงหน้าได้

02 Riusri Datton (AR)

วิดีโอสอนท่ากายบริหาร “ฤาษีดัดตน” ด้วยเทคในโลยีความจริงเสริม (AR)

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Knowledge (AR)

สาระความรู้ภายในวัดโพธิ์ด้วยเทคในโลยีความจริงเสริม

DESIGN & DEVELOPMENT BY

Nattawat

ณัฐวัตร พลับจ่าง I 13570180

moxumbix@hotmail.com

087-706- 5947

Nattawat Bajang

ที่ปรึกษา **อาจารย์รสา สุนทรายุทธ**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **ธุรกิจส่วนตัว**

โอลีเวีย

อายุ **"28"** ปี

อาศัยอยู่ **สหรัฐอเมริกา**

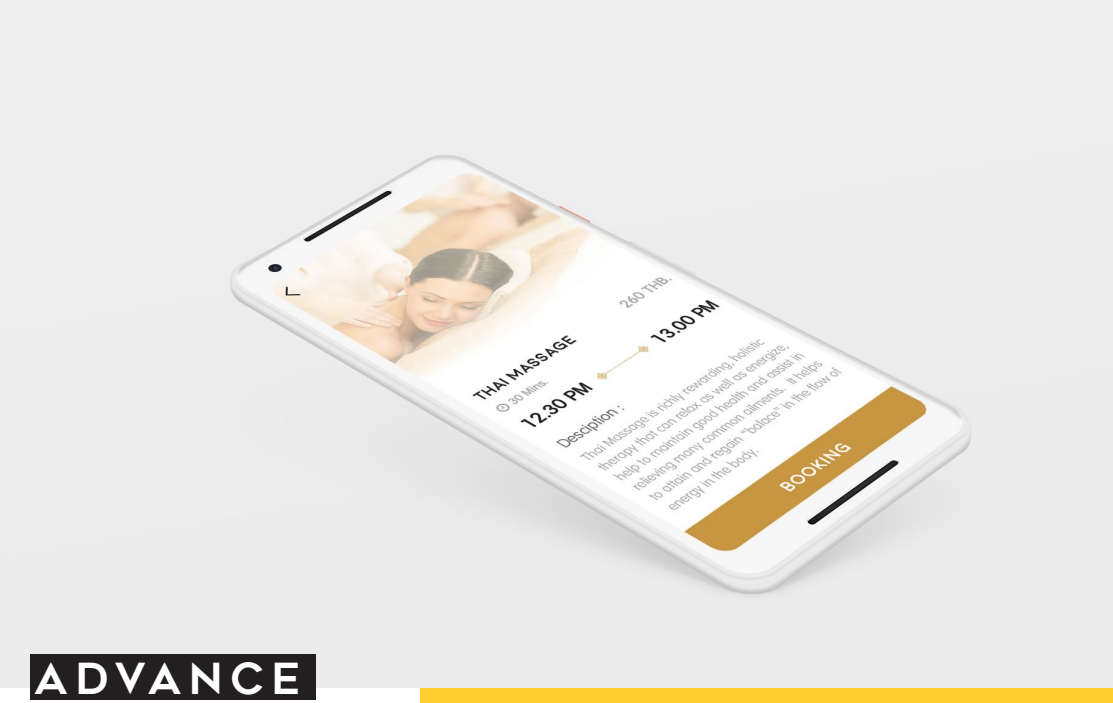
เคยใช้บริการการ
นวดที่วัดโพธิ์

HIT MUSIC - HOT THESIS

" หน้าจอสีดำ ไม่นานก็เช้า ค่ำคืน
เหน็บหนาว จับคอมเอาไว้ หน้าจอสีดำ
ไม่ต้องหวั่นไหว จะทำเช่นไร Drop กัน
ไหมเธอ "

- ทะเลสีดำ (ลุลา Ft.ต้าร์)

FUNCTION



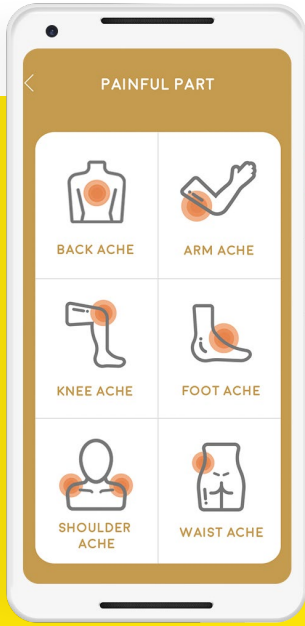
ADVANCE BOOKING

KNOWLADGE (AR)

สาระความรู้ภายในวัดโพธิ์
ด้วยเทคในโลยีความจริง
เสริม (AR)

SHOW-REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570180



Riusri Dat-ton (AR)

เรียนรู้ท่า “ฤาษีดัดตน”

วิถีคนเมืองยุคใหม่

URBAN MODERN-IZATION

5 ผลงาน

ICT:SILPAKORN
Faculty of Information and Communication Technology
Silpakorn University

SPONSOR BY

centralworld

ไทยพาณิชย์
SCB

UPPERCUZ
CREATIVE

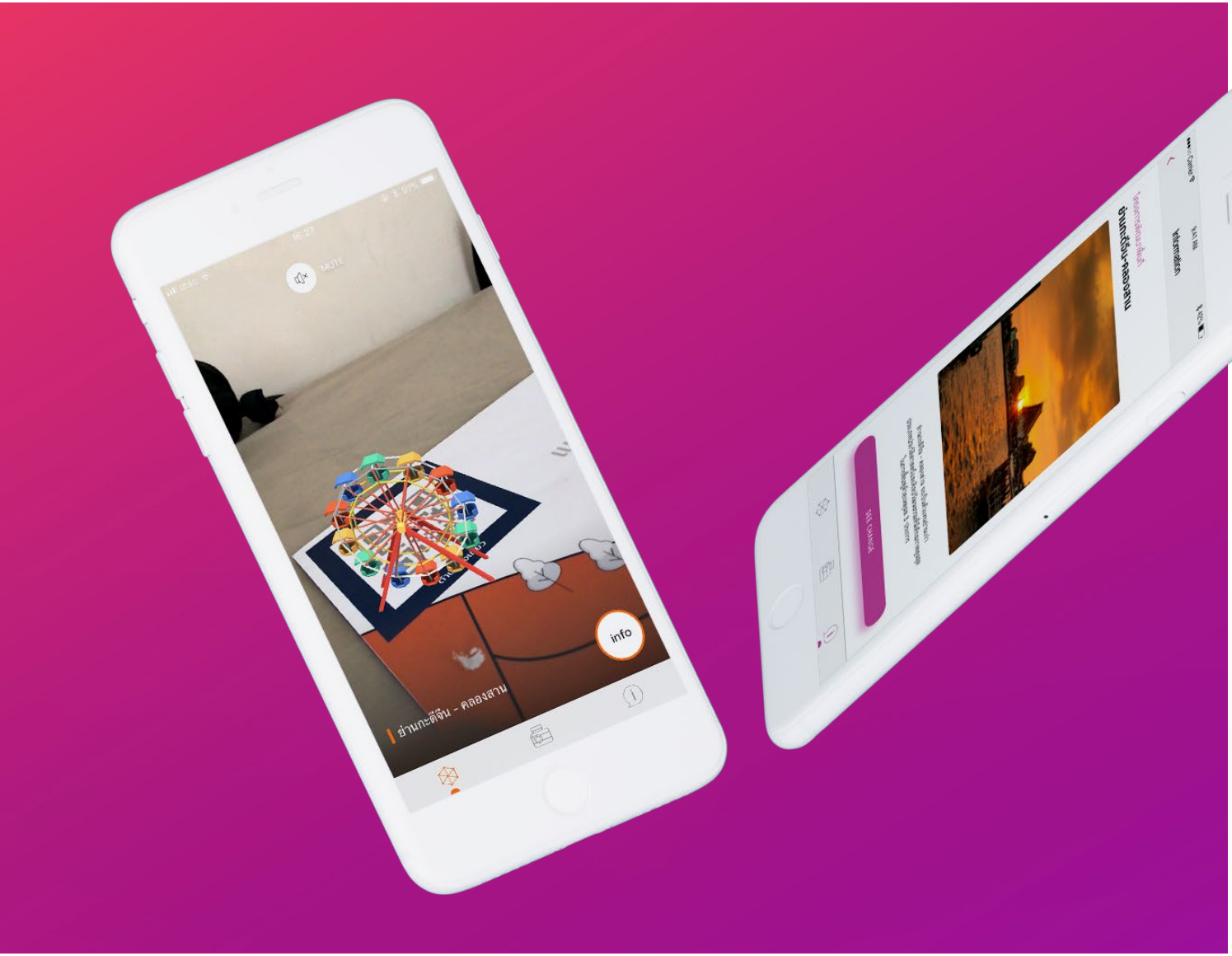
merge
digital agency

Dek-D

ULTRA LINE

BKK JAPP

"เนื่องจากส่วนตัวอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และรู้สึกว่ากรุงเทพยังไม่น่าอยู่เมื่อเทียบกับเมืองอื่นๆ"


info
ย่านกะดีจีน - คลองสาน

Design and Develop of Ios Interactive for Educate About Bangkok 250 Project, an Urban Renewal Project in Bangkok

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบเพื่อให้ความรู้ด้านการฟื้นฟูเมืองในกรุงเทพมหานคร กรณีศึกษาโครงการกรุงเทพฯ250 บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

INNOVATION CULTURE -MOBILE APP

IDEA-CONCEPT

ต้องการสร้างสื่อเป็นเนื้อหาภายในแอปพลิเคชันที่จะช่วยให้ความรู้ด้านการฟื้นฟูเมืองกรุงเทพฯในย่านต่างๆ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นวัยรุ่น เด็กรุ่นใหม่ได้รับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านกายภาพและด้านความเป็นอยู่ของผู้คนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครในอีกไม่กี่ปีข้างหน้านี้ และช่วยโปรโมทโครงการกรุงเทพฯ 250

DESIGN CONCEPT

โมเดิร์น

ผ่อนคลาย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Arkit Urban Mode

ใช้เทคโนโลยี ARkit ในการให้ความการฟื้นฟูเมืองในด้านต่างๆของย่านกุฎีจีน - คลองสาน จังหวัดกรุงเทพมหานคร

02 Arkit Photobooth Mode

ใช้เทคโนโลยี ARkit ถ่ายภาพกับ โมเดลสามมิติเพื่อให้ผู้ใช้แชร์ลงสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆเพื่อโปรโมทโครงการ

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Bangkok250 Information

ฟังก์ชันที่จะทำให้ผู้ใช้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของย่านนำร่องต่างๆได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

DESIGN & DEVELOPMENT BY

KANWARA

กวิน ฆ้องวงษ์ | 13570114

noidbeen.kawin@gmail.com

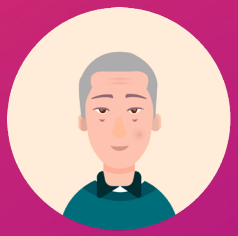
097-112-2157

Kawin Kongwong

ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. อิศรัญ แจ่มเวหา

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA



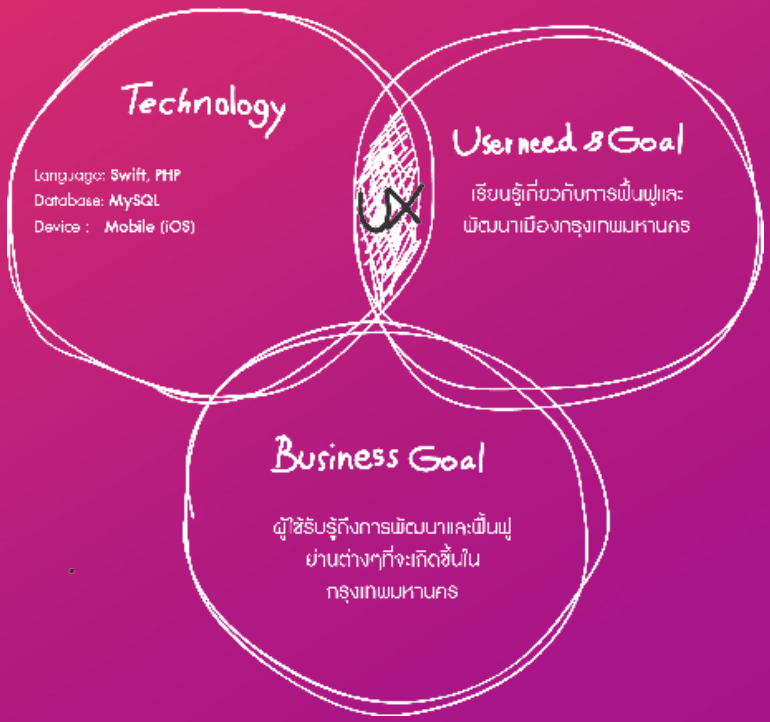
อาชีพ **นักศึกษา**

เธียรชัย

อายุ **"22"** ปี

อาศัยอยู่ **บ้านเดี่ยวในกรุงเทพฯ.**

ไม่พอใจกับความเป็นอยู่ใน **กรุงเทพฯ**



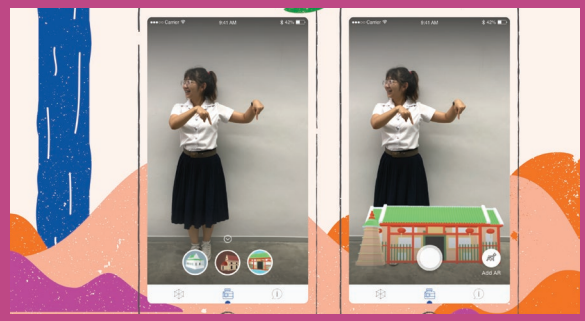
HIT MUSIC - HOT - THESIS

"เธอทำเหมือนงานชั้นดูไม่มีความหมาย ที่ผ่านมานั้นเคยถูกใจจารย์บ้างไหม "

- จริงๆมันก็ดี (GENA DESOUZA)

FUNCTION

BKK INFOR-MATION



ARKIT URBAN MODE

ใช้เทคโนโลยี ARkit ในการ
ให้ความการฟื้นฟูเมือง

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570114

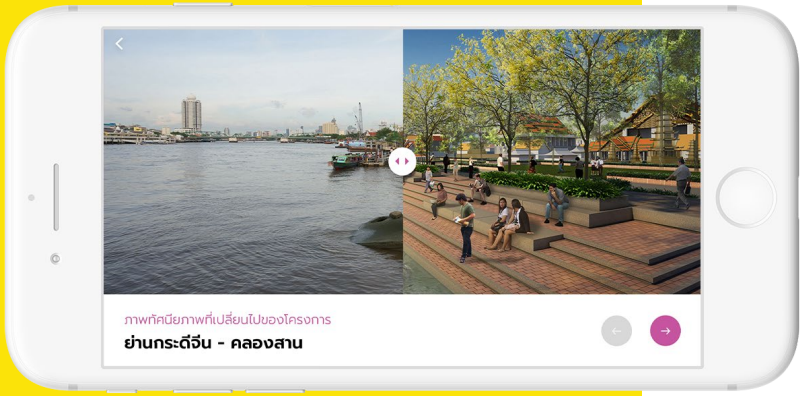


photo booth mode

AR KIT

MISSION CHANGE BANGKOK

"ปัญหาขยะที่เพิ่มมากขึ้น ไม่สามารถที่จะแก้ไขได้โดยคนกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นปัญหาที่ทุกคนจะต้องช่วยเหลือกัน"

GAME APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Interactive to Promote Learning to Separate Garbage. Recycling and Utilization Efficiency for Young on the IOS Operating System

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการแยกขยะ และการนำขยะไปใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับเยาวชน บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

INNOVATION CULTURE -GAME APP

IDEA-CONCEPT

ปัจจุบันการแยกขยะถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมากแต่ยังมีผู้คนอีกจำนวนมากที่ไม่แยกขยะก่อนทิ้ง จึงมีแนวคิดที่จะปลูกฝังจิตสำนึกให้กับเยาวชนไทยรู้จักการแยกขยะ รู้จักประเภทของขยะ โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้ทั้งความสนุกและความรู้

DESIGN CONCEPT

- ชุมชน
- ธรรมชาติ
- สิ่งแวดล้อม

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 เรียนรู้เรื่องขยะ

เกมเรียนรู้การแยกขยะก่อนทิ้ง เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการทิ้งขยะให้สามารถนำขยะไปใช้ประโยชน์อย่างมี

02 ทดสอบความรู้

เปลี่ยนเมืองของคุณให้สะอาด ด้วยการเล่นเกมตามภารกิจต่างๆ

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 เรียนรู้การคัดแยกขยะ

สื่อการเรียนรู้วิธีการคัดแยกขยะและวิธีการนำขยะไปกำจัด

DESIGN & DEVELOPMENT BY

NITITAS

นิธิทัศน์ เหล่าสวัสดิ์ I 13570226

nititas.ys@gmail.com

082-481-0169

Yeast Nititas

ที่ปรึกษา **อาจารย์ ดร. วิชญ มุกดามณี**

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **นักเรียน**

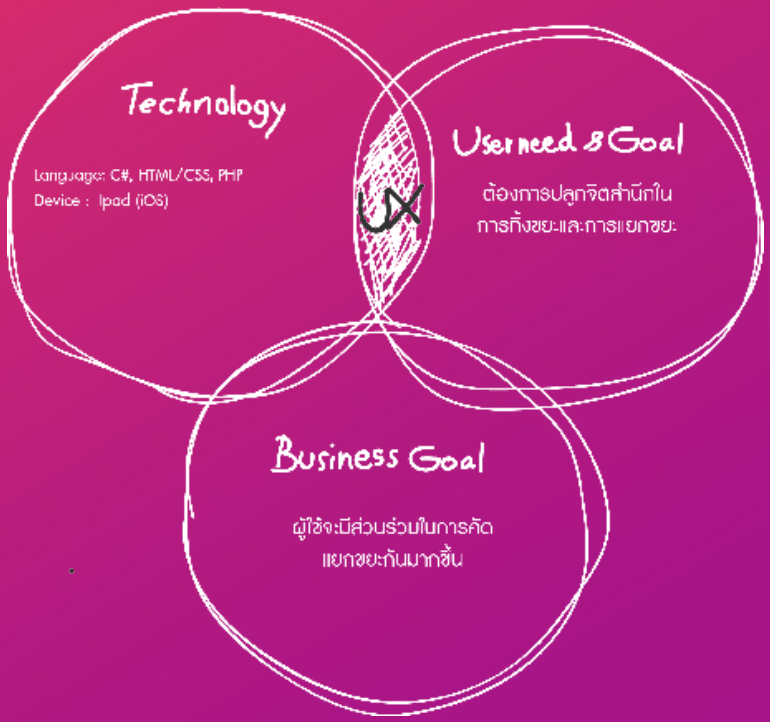
น้องบอส

อายุ **"15"** ปี

อาศัยอยู่ **คอนโดในกทม.**

รักความสะอาด มีระเบียบ

เคยแยกขยะ ก่อนทิ้งที่รร.



" ว่าเราอดนอนดีไหม ก่อนจะสาย...ไป
ก่อนอะไร อะไรจะเปลี่ยนแปลง "

-ซาโยนาระ (Mild)

FUNCTION

เรียนรู้

การคัดแยกขยะ

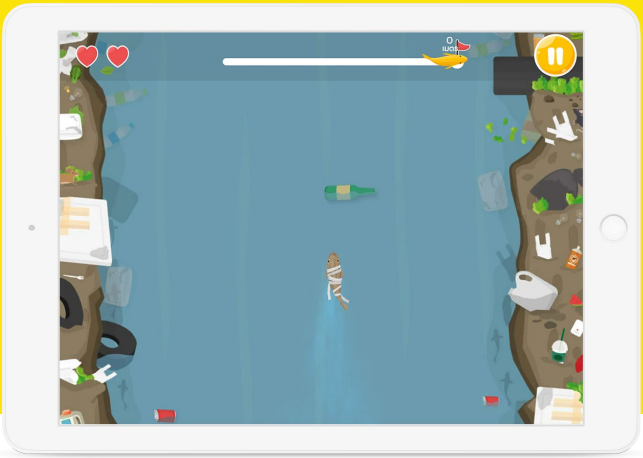
เรียนรู้เรื่องขยะ

เกมเรียนรู้การแยกขยะก่อนทิ้ง เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการทิ้งขยะ

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570226

ทดสอบ-
ความรู้



สื่อการเรียนรู้การคัดแยกขยะ

ONEDAY-JOBS

"เห็นคุณแม่ที่สมัครงานรายวันไปนั่งรอรับเงินแถวยาวเหยียด จึงทำให้คิดได้ว่าเราควรเอาเทคโนโลยีมาใช้แก้ไข"

ONEDAY JOBS/ COMRAAM 2018

APPLICATION

ANDROID APPLICATION

Design and Development of Interactive to Promote Learning to Separate Garbage. Recycling and Utilization Efficiency for Young on the IOS Operating System

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการแยกขยะ และการนำขยะไปใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับเยาวชน บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

INNOVATION CULTURE - MOBILE APP

IDEA-CONCEPT

ปัจจุบันการแยกขยะถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมากแต่ยังมีผู้คนอีกจำนวนมากที่ไม่แยกขยะก่อนทิ้ง จึงมีแนวคิดที่จะปลูกฝังจิตสำนึกให้กับเยาวชนไทยรู้จักการแยกขยะ รู้จักประเภทของขยะ โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้ทั้งความสนุกและความรู้

DESIGN CONCEPT

- ชัดเจน
- จริงจัง
- สดใหม่

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Work Coming

ระบบเลือกงานที่เหมาะสมกับพนักงานนั้นๆ

02 QR Code

เพื่อระบุตัวตนพนักงานและเพื่อรับเงิน

ASSOCIATE FUNCTION(S)

02 Search Work

แอปสามารถค้นหางาน และสมัครงานรวมถึงสามารถเช็คชื่อเข้าออกงานได้

DESIGN & DEVELOPMENT BY

PANNALAK

พรรณลักษณ์ เตชะศรีอมรรัตน์ I 13570254

techaseamonrast@gmail.com

098-267-2548

Pannalak Techaseamonrast

ที่ปรึกษา อาจารย์พสุพงษ์ ประเสริฐรุ่งเรือง

UX DIA-GRAM

PERSO-NA

อาชีพ **รับจ้างทั่วไป**

อัจฉราวรรณ

อายุ **"45" ปี**

อาศัยอยู่ **คอนโดใน นนทบุรี**

ว่างงาน ชอบทำงานกับผู้คน

หางานรายวันทำ

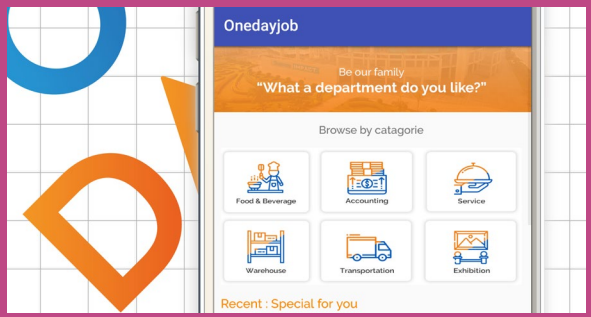
HIT MUSIC - HOT THESIS

" ลองทำให้ทันได้ไหม เริ่มแก้อีกทีได้ไหม หากเธอยังบั๊กกัน ลองดูอีกทีได้ไหม Restart จุลทีได้ไหม อีกแค่สักครั้ง "

- Restart (Room39)

FUNCTION

QR CODE

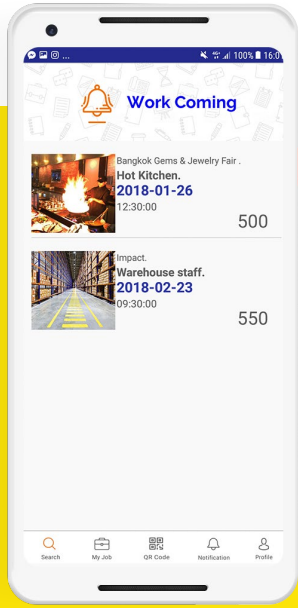


SEARCH WORK

แอปสามารถค้นหางาน และ
สมัครงานรวมถึงสามารถ
เช็คชื่อเข้าออกงานได้

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570254



work com-
ing

ระบบเลือกงาน

SIMPLE PLANT

"ต้องการนำเทคโนโลยีมาพัฒนา ให้เข้ากับพื้นที่สีเขียว เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดความสะดวกสบาย"

SIMPLE PLANT/ COMRAAM 2018

APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of Interactive Media on the Sensor Device for Small Genius Planting System Ios.

การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบบนอุปกรณ์เซ็นเซอร์ ช่วยรดน้ำต้นไม้อัจฉริยะ สำหรับต้นไม้ขนาดเล็ก บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

INNOVATION CULTURE -MOBILE APP

IDEA-CONCEPT

ปัจจุบันการแยกขยะถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมากแต่ยังมีผู้คนอีกจำนวนมากที่ไม่แยกขยะก่อนทิ้ง จึงมีแนวคิดที่จะปลูกฝังจิตสำนึกให้กับเยาวชนไทยรู้จักการแยกขยะ รู้จักประเภทของขยะ โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้ทั้งความสนุกและความรู้

DESIGN CONCEPT

- ธรรมชาติ
- ผ่อนคลาย
- ทันสมัย

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Water Pot

ผู้ใช้สามารถตั้งค่ารดน้ำต้นไม้อัตโนมัติ ด้วยเครื่องปั๊มน้ำขนาดเล็ก

02 Setting Sunligth

ระบบไฟค่าพลังงานแสงอาทิตย์อัตโนมัติ ด้วยเซ็นเซอร์ (Sunlight LED)

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Realtime Weather

แสดงสภาพอากาศปัจจุบันแบบเรียลไทม์

DESIGN & DEVELOPMENT BY

THITAWAN

ฐิตวันต์ หิรัณย์อุษาร I 13570167

ttawwan@gmail.com

081-890-2412

Thitawan Hirunurann

ที่ปรึกษา **อาจารย์มนเทียร หมุ่ยตระกูล**

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA

อาชีพ **พนักงานบริษัท**

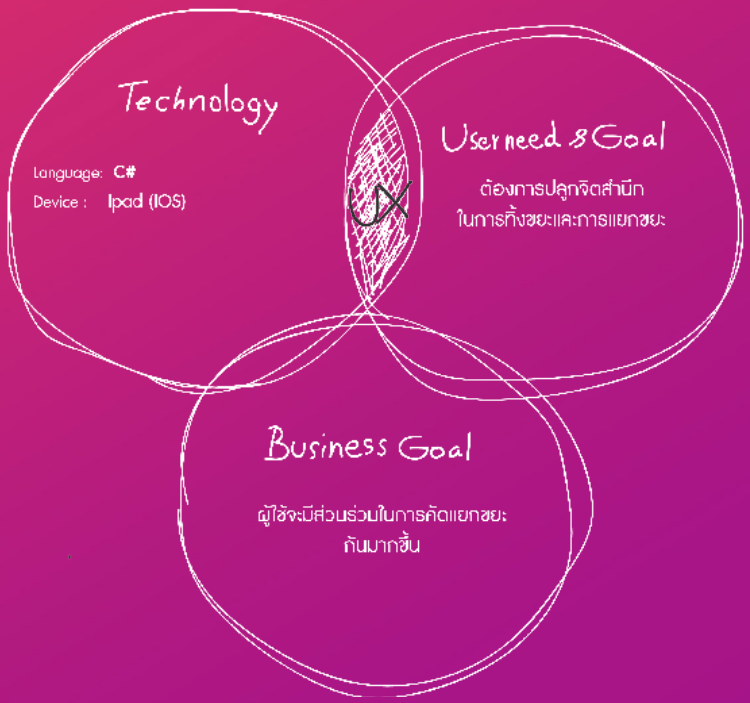
เจนนิษฐ์

อายุ **"25"** ปี

อาศัยอยู่ **คอนโดในกทม.**

รักการปลูกต้นไม้ แต่ไม่มีพื้นที่ปลูก

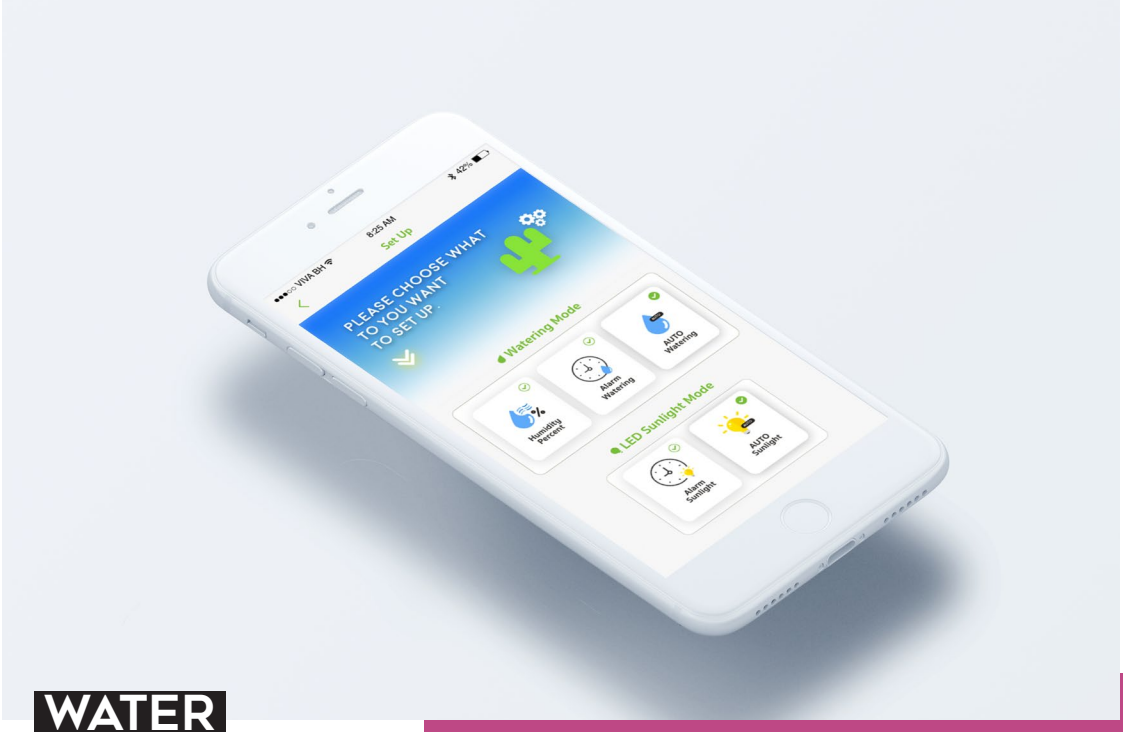
เป็นคนเอาใจใส่



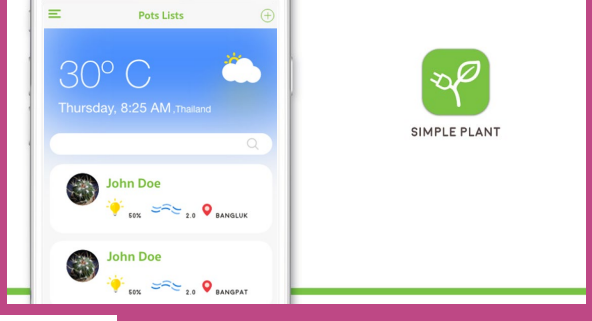
" มันคือความฉิบห** ชั้นเองก็คงฉิบห**
ท่าทางคงจะบรรลัยวันพรีทีไรบั๊กมา "

- มันคือความรัก (ลุลา)

FUNCTION

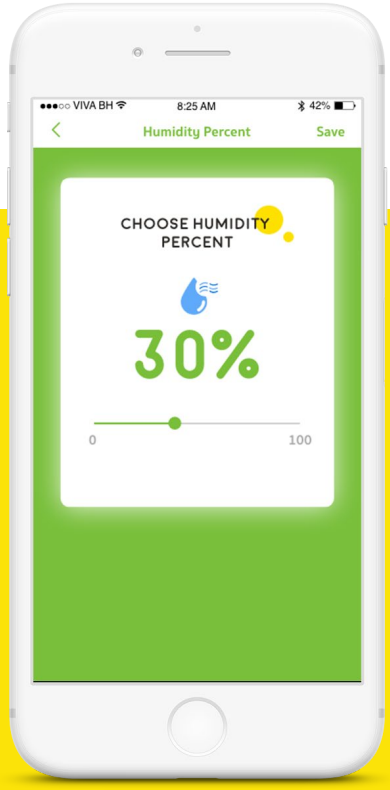


WATER POT



REALTIME WEATHER

แสดงสภาพอากาศปัจจุบัน
แบบเรียลไทม์



setting sun-light

Sunlight LED

FACIAL-MEN

"อยากทำศัลยกรรมบนใบหน้าเพื่อเพิ่มความมั่นใจ แต่ไม่รู้จะไปหาข้อมูลจากไหน? ทำออกมาแล้วจะเป็นยังไง?"

APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Development of an Application to Guide the Facial Surgery for Men on Ios Operating System

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อแนะนำการทำศัลยกรรมบนใบหน้าสำหรับผู้ชาย บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

INNOVATION CULTURE -MOBILE APP

IDEA-CONCEPT

บุคคลิกภาพที่ดีเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับผู้ชายซึ่งการมีรูปลักษณ์ที่ดีจะช่วยสร้างความมั่นใจ เพิ่มโอกาสด้านต่างๆ จึงได้เกิดแนวคิดพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำการทำศัลยกรรมบนใบหน้าสำหรับผู้ชายซึ่งเป็นช่องทางการศึกษาข้อมูลและสร้างภาพจำลองเพื่อประกอบการตัดสินใจ

DESIGN CONCEPT

- เรียบง่าย
- ทันสมัย
- มั่นใจ

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Simulate Your Face

ผู้ใช้งานสามารถสร้างภาพจำลองการทำศัลยกรรม บนใบหน้าด้วยเทคโนโลยีระบบตรวจจับใบหน้า

02 Calculate Price

ผู้ใช้งานสามารถประเมินราคา จากคลินิกที่แนะนำ

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Add to favorite

สามารถเก็บเข้ารายการโปรดของฉันเพื่อไว้สำหรับให้ใช้ได้เปรียบเทียบลักษณะใบหน้า รายละเอียดต่างๆราคาและข้อมูลของคลินิก

DESIGN & DEVELOPMENT BY

CHANWIT

ชาญวิทย์ ชีวะธรรม I 13570155

nof.chanwit@gmail.com

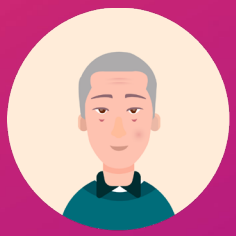
098-893-6755

Nof Chanwit

ที่ปรึกษา อาจารย์กันย์พัชญ์ กะลัมพะเหติ

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA



อาชีพ **ธุรกิจส่วนตัว**

ฟลิน ไรเดอร์

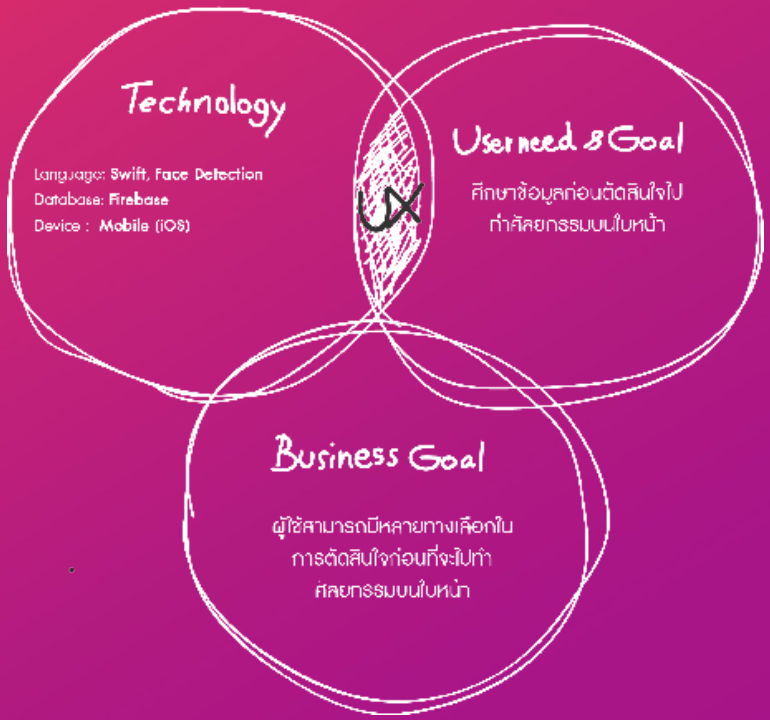
อายุ **"25" ปี**

อาศัยอยู่ **ย่านเศรษฐกิจ**

ชอบดูแลตัวเอง ใส่ใจตัวเอง

เจ้าสำอาง **มีรสนิยม**

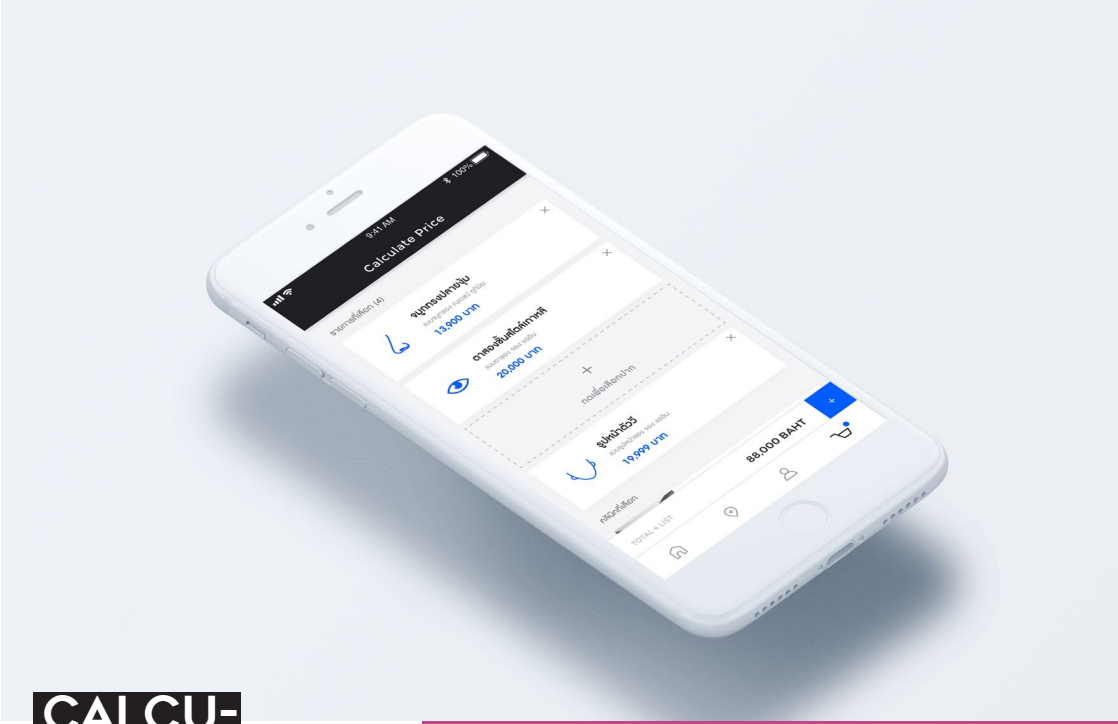
ชอบดูแลรูปร่าง



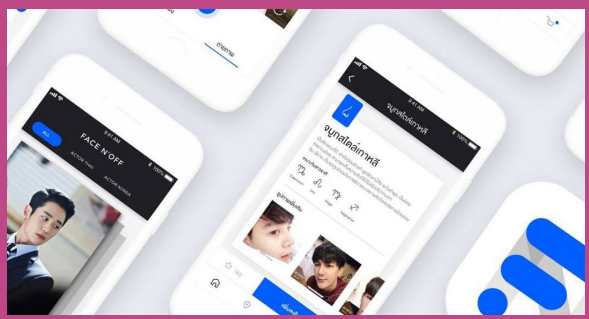
" งานบั๊กไม่ใช่ความลับ ถ้าอยากพัก (Drop)ทำไมต้องปิด Make it happen! Make it happen! "

- Make it happen (ญาญ่า)

FUNCTION



CALCU-
LATE PRICE

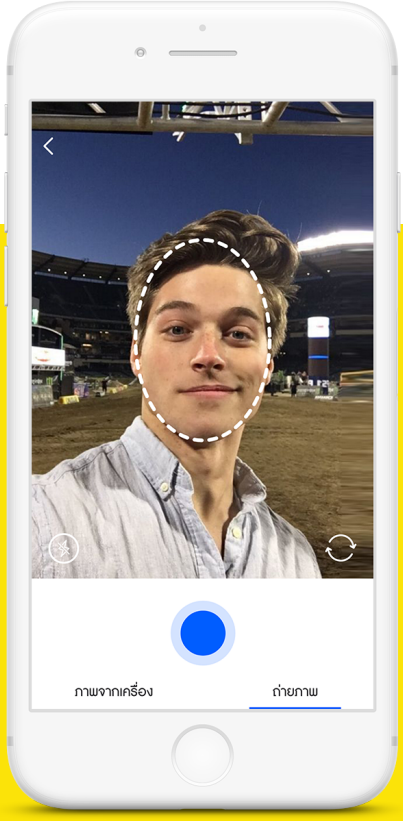


ADD TO FAVORITE

เก็บเข้ารายการโปรดเพื่อไว้
สำหรับให้ใช้ได้เปรียบเทียบ
ใบหน้าและราคา

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570155

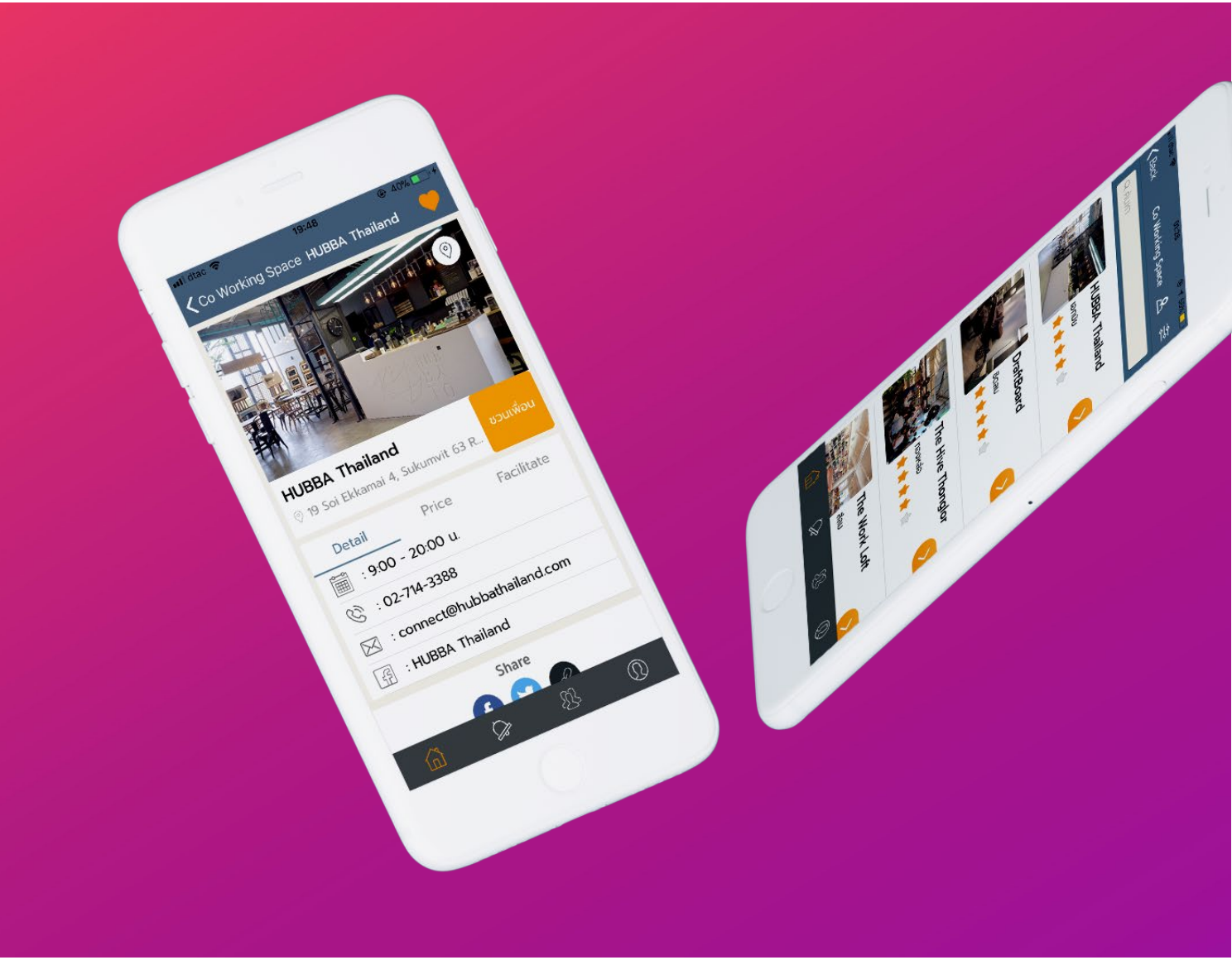


semulate
- your face

Sunlight LED

COFINI-TY

“รู้สึกว่าร้านกาแฟไม่เหมาะกับการนั่งทำงานนานๆ ลองหาร้าน Co-working Space แต่ไม่รู้เลือกร้านไหนดี”



APPLICATION

IOS APPLICATION

Design and Develop Application for Intermediary Promote Business Co-working Space

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันตัวกลางส่งเสริมธุรกิจโค-เวิร์คกิ้งสเปซ ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล
บนระบบปฏิบัติการไอโอเอส

IDEA-CONCEPT

ปัจจุบันพื้นที่สำหรับการทำงานนอกสถานที่กำลังเป็นที่ต้องการและได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น ทำให้เกิดสถานที่สำหรับทำงานร่วมกันขึ้นหลายแห่งในเขตกรุงเทพและปริมณฑล จึงมีแนวคิดสร้างแอปพลิเคชันค้นหาโค-เวิร์คกิ้งสเปซ เพื่อให้ผู้ที่ต้องการเปลี่ยนบรรยากาศการทำงาน สามารถค้นหาสถานที่ทำงานใหม่ๆได้สะดวกและรวดเร็ว

DESIGN CONCEPT

- ทันสมัย
- สบายๆ
- หนักแน่น

FUNCTION

PRIME FUNCTION(S)

01 Group Search

ผู้ใช้สามารถค้นหาสถานที่สำหรับทำงานร่วมกันที่ใกล้เราและเพื่อนๆมากที่สุด โดยใช้ตำแหน่งปัจจุบันของแต่ละคน

02 Planning

ผู้ใช้สามารถระบุรูปแบบเดินทางเพื่อไปใช้บริการ ระบบจะวางแผนการเดินทางให้กับผู้ใช้

ASSOCIATE FUNCTION(S)

01 Review

ผู้ใช้สามารถรีวิวและให้คะแนน Co-working Space ที่ตัวเองเคยให้บริการได้

DESIGN & DEVELOPMENT BY

NATTAPON

นัฐพล ขันธ์ทอง | 13570223

taosod_za@hotmail.com

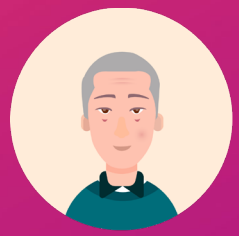
082-353- 0663

Nattapon Goalkeeper

ที่ปรึกษา อาจารย์ศรันยา มะระพฤกษ์วรรณ

UX DIA-
GRAM

PERSO-
NA



อาชีพ **รับจ้างทั่วไป**

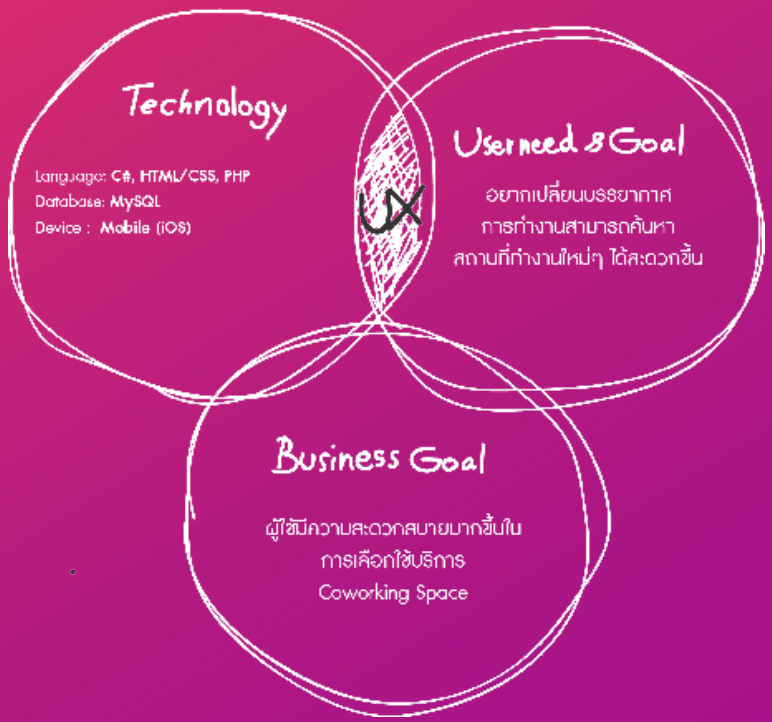
ณัฐพล

อายุ **"23"** ปี

อาศัยอยู่ **คอนโดในกทม.**

รับงานฟรีแลนซ์

ชอบนั่งทำงานนอกสถานที่

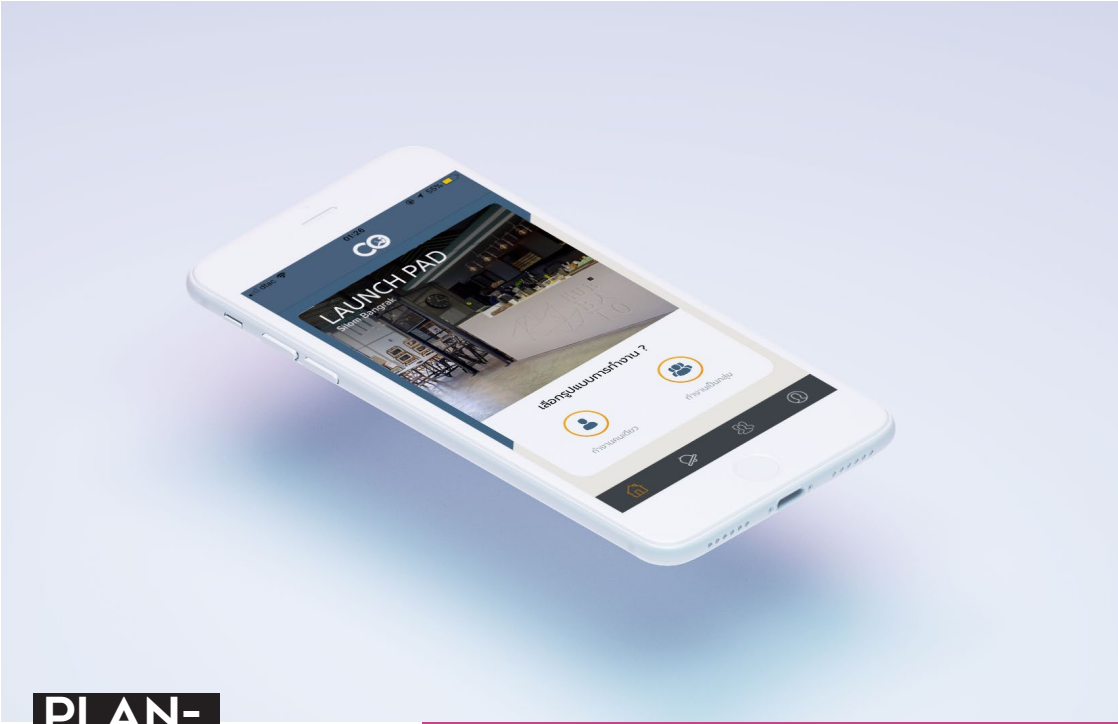


HIT MUSIC - HOT -
THESIS

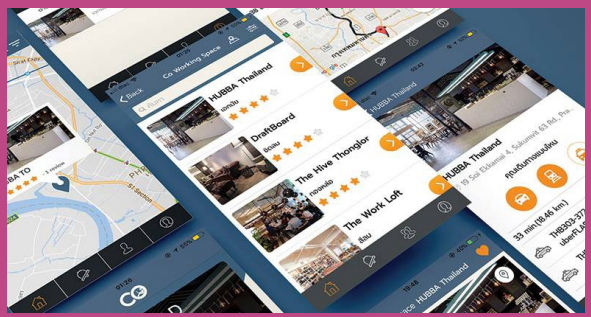
" แต่แล้ว... จุลนั้นก็สลายไปในพริบตา
เมื่อมีคนหนึ่งเดินเข้ามายื่นใบแดงแล้ว
เดินจากไป "

- ขัดใจ (Colorpitch)

FUNCTION



PLAN-NING

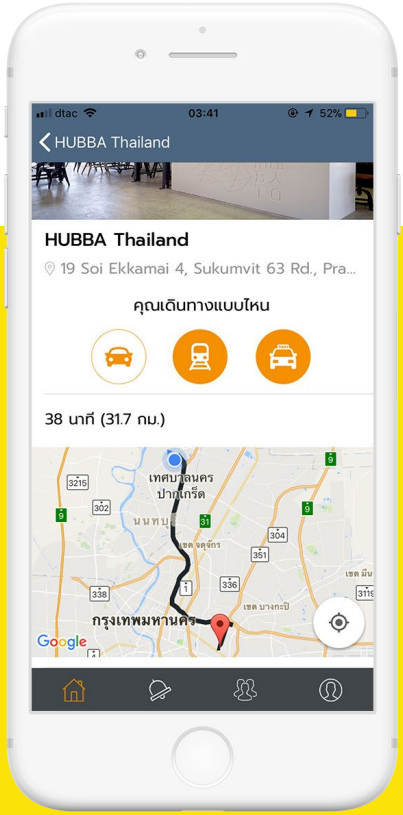


REVIEW

ผู้ใช้สามารถรีวิวและให้คะแนน Co-working Space ที่ตัวเองเคยให้บริการได้

SHOW-
REEL CLICK HERE

HTTP://ICTSILPAKORN.COM/IM12/COMERAAM/PROJECT_DETAIL.PHP?ID=13570223



group-search

ค้นหาสถานที่ทำงานใกล้ตัวเรา

COFINITY/COMRAAM 2018

THE IN-TERVIEW

POPPULAR VOTE

“ บทสัมนักศึกษาที่ได้รับ
รางวัลดีเด่นในแต่ละห้อง ”

THE INTER-VIEW

GROUP 1

POPPULAR VOTE

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ เชื่อว่าที่แอปพลิเคชันติดอันดับ Popular เนื่องจากแอปฯ ตอบโจทย์และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจริงๆ ”

สร้างผลงานเกิดจากปัญหาจริงที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย และหาวิธีการแก้ไขปัญหาเกิดจากสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ ด้วยวิธีการแก้ไขปัญหาหรือฟังก์ชันต่างๆ ตลอดช่วงเวลาที่พัฒนามีการแสดงให้เห็นถึงความทุ่มเทและความตั้งใจในการพัฒนาโดยอยู่บนพื้นฐานของความจริงและคำนึงถึงปัญหาของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

ออกจากห้องสี่เหลี่ยม เป็นสิ่งหนึ่งที่ทำตลอดเวลาที่คิดหัวข้อจุลนิพนธ์ เพราะถ้าอยู่ในสภาพแวดล้อมเดิมๆ ปัญหาหรือสิ่งที่เจอก็จะเป็นอะไรเดิมๆ ทำให้ไม่เกิดความคิดใหม่ๆ แง่มุมใหม่ๆ การเดินออกไปข้างนอกทำให้ได้แรงบันดาลใจในการทำจุลนิพนธ์

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

รู้หน้าที่ของตัวเอง สำหรับเรามันไม่ใช่เคล็ดลับอะไรแต่คิดว่ามันคือหน้าที่หนึ่งอย่างที่ต้องทำให้สำเร็จ ทุกวันเราก็จะมีหน้าที่ของแต่ละวัน เช่น พรุ่งนี้ต้องไป research ดังนั้นหน้าที่วันนี้ที่ต้องเตรียมแบบสอบถามหรือเตรียมกล้อง ทุกวันต้องรู้หน้าที่ของตัวเองก็จะทำให้จุลนิพนธ์มันผ่านไปได้ แต่ถ้าถามเคล็ดลับของเราน่าจะเป็น “เดือนนี้เอา 10 เรามี 50” มั้ง เราเป็นคนชอบเล่นใหญ่มาตั้งแต่เด็ก ในแต่ละเดือนที่ตรวจเราพยายาม checklist ว่าอะไรที่ต้องทำต้องส่งบ้าง พยายามทำให้เสร็จก่อนสัก 3 วันและเวลาที่เหลือเอาเวลามาทำอะไรสักอย่างที่คิดว่าเพื่อนไม่มี ต้องเด่นต้องให้อาจารย์ในห้องจำได้ เช่น (เกือบ) ทุกเดือนเราจะมีการพรีเซนต์ที่เป็นวิดีโอ เป็นต้น มันไม่ใช่การฆ่าเพื่อนสำหรับเราแต่มัน คือ การแสดงให้อาจารย์เห็นว่าเราตั้งใจกับมันจริงๆ งานเผางานตั้งใจทุกคนดูออก เราเชื่อแบบนั้น

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ เพราะการที่ทำงานเสร็จตามเป้าหมายที่เราได้กำหนดไว้ และเสร็จทันเวลาทุกครั้งที่มีการพรีเซนต์ ”

13570363
-APICHAYA

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

ตั้งใจทำงาน เผื่อเวลาในการทำงานเพื่อให้มีโอกาสในการปรับปรุงหรือแก้ไขได้ตลอดเวลา เพราะถ้าเราไม่เผื่อเวลามาทำงานใกล้ถึงเวลาส่งจะทำให้งานนั้นออกมาไม่ดีเท่าที่ควร จะต้องทำการวางแผน ว่าช่วงเวลาไหนควรทำอะไรก่อนหลัง จะได้มีเวลามาปรับปรุง เพื่อที่จะทำให้งานออกมาดีที่สุด

“ ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

ทำในสิ่งที่ชอบ และผลงานชิ้นนั้นจะออกมาในรูปแบบที่เป็นเรามากที่สุด เพราะถ้าหากทำในสิ่งที่ตนเองไม่ชอบ จะทำให้เวลาทำงานไม่มีความสุขและงานนั้นจะออกมาไม่ดี ทำให้ไม่อยากทำงาน แต่ถ้าเราได้ทำในสิ่งที่ชอบเราจะมีความสุขกับงาน

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“การทำวิจัยอย่างจริงจัง เข้าใจกลุ่มเป้าหมายด้วยการไปพูดคุย สัมภาษณ์ หรืออยู่ในสถานการณ์จริง ทำให้เข้าใจปัญหาอย่างถ่องแท้”

เพื่อเป็นเหตุผลในการสร้างสรรค์การออกแบบ ฟังก์ชันการทำงาน และทำให้ผลงานใช้งานได้จริง ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย ดูน่าเชื่อถือที่สุด

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

ต้นทุนความรู้ ประสบการณ์ที่สะสมมาตั้งแต่ตอนเรียนจะช่วยให้ทำงานได้เร็วและมีประสิทธิภาพ มีผลงานความคืบหน้ามากพอในทุกๆครั้งที่นำเสนอผลงาน และต้องลำดับความสำคัญของการทำงานให้ดี ทำในสิ่งที่คิดว่ายากที่สุดก่อนหากติดปัญหาจะได้รีบหาทางแก้ไขตั้งแต่เนิ่นๆ

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

มองอนาคตของตัวเองว่าเมื่อเรียนจบแล้วอยากทำอะไรมากที่สุด แล้วมองสิ่งรอบๆตัวที่คิดว่าตัวเองพบเจออยู่บ่อยๆ มีความชอบหรือมีความรู้ความเข้าใจกับสิ่งนั้นมาก จะทำให้เรามีความมุ่งมั่นที่จะทำผลงาน วางแผนตั้งแต่การเลือกหัวข้อที่คิดว่าเราชอบ แล้วอยู่กับมันได้นานที่สุดที่จะไม่เบื่อซะก่อน

THE INTER-VIEW

GROUP 2

POPPULAR VOTE

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ ตัวผมเองใช้เวลาศึกษาในเรื่องที่เอามาทำหัวข้อจุลนิพนธ์ศึกษาเทคโนโลยี Face Detection จึงมีความเข้าใจในงานของตัวเอง ”

อันดับแรกคิดว่าน่าจะเป็นเพราะการนำเอาเทคโนโลยีใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้กับหัวข้อจุลนิพนธ์ ใช้เวลาศึกษาข้อมูล มีความเข้าใจในงานของตัวเอง รู้ว่าในงานเรามีองค์ประกอบอะไรบ้าง ใช้ข้อมูลอะไรบ้าง ตัวระบบทำงานอย่างไร จึงทำให้สามารถถ่ายทอดและนำเสนอออกมาให้คนอื่นได้เข้าใจในงานเราได้

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

ต้องรู้จักตัวเอง รู้ว่าตัวชอบอะไร ตัวเองถนัดอะไร แล้วเลือกที่จะโชว์ศักยภาพในด้านนั้นให้ผู้อื่นเห็น อย่างตัวผมเองชอบในด้านดีไซน์ แต่ด้วยหัวข้อที่มีการนำเทคโนโลยีที่ผมไม่เคยเขียนโปรแกรมมาใช้ จึงทำให้ผมต้องศึกษาในเทคโนโลยีนั้นเข้าใจ หาข้อจำกัดของมัน ดูความเป็นไปได้ว่าจะเป็นตามที่เราอยากได้หรือไม่ สอบถามจากรุ่นพี่ หรือผู้ที่รู้เรื่องเทคโนโลยีนี้ ส่วนในเรื่องดีไซน์เราชอบเราถนัดอยู่แล้ว การให้เวลากับมันก็สำคัญ ต้องทำให้อาจารย์เขาได้เห็นว่าเราถนัดด้านดีไซน์จริงๆ ตั้งใจ และทำมันออกมาให้ดีที่สุด

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

หาสิ่งที่ผ่อนคลาย หรือบันเทิงทำ พอหลังจากทำได้สักชั่วโมงสองชั่วโมงจะเริ่มเบื่อ ทำให้เราคิดหรือสนใจที่จะต้องทำงาน และพยายามหาสภาพแวดล้อมที่เหมาะแก่การทำงาน เช่น ทำงานกับเพื่อน เพื่อจะได้ปรึกษาหารือกัน หรือทำให้ที่สงบๆไม่มีการรบกวน และคิดถึงเป้าหมายหรือคิดถึงงานตอนเสร็จไว้เสมอ เพื่อให้เราพยายามที่จะทำมันให้เสร็จสมบูรณ์เหมือนที่ตั้งเอาไว้

"คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?"

13570340
-SITTINON

" การกล้าแสดงออกและการที่พยายามสื่อให้คณะกรรมการเข้าใจในสิ่งที่เราตั้งใจทำจริงในงานของเรา "

การนำปัญหาที่เกิดขึ้นจริง มาศึกษาถึงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย และนำมาคิดวิเคราะห์หาวิธีการแก้ไขได้ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และการเตรียมตัวนำเสนองานให้มีความพร้อมเข้าใจในสิ่งที่ทำ ส่งผลให้ผลงานมีคุณภาพ และมองเห็นถึงความทุ่มเท

" ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?"

มองสิ่งต่างๆรอบตัวในการใช้ชีวิตประจำวัน สิ่งที่เราตัวเราชอบ และสิ่งที่เราถนัด โดยไม่ต้องไม่ปิดกั้นตนเอง แม้ว่าที่สิ่งที่เราคิดหรือวาดฝันอาจจะเป็นไปได้หรือไม่ก็ตาม เราต้องเรียนรู้ในสิ่งนั้นคิดสิ่งที่จะทำให้เกิน 100 แล้วทำให้มากที่สุด

" มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? "

วางแผนตารางการทำงานที่ดี ศึกษาหาความรู้ เทคนิค ข้อจำกัด สิ่งที่จะนำมาใช้ประกอบทำงาน มีจัดลำดับความสำคัญให้ดีว่าควรทำสิ่งใดก่อนสิ่งไหนหลัง เพื่อป้องกันข้อผิดพลาดหรือปัญหาต่างๆ และมองว่าเป็นสิ่งที่จะทำให้เราได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด "เราเชื่อว่าสิ่งใดที่ตั้งใจทำ สิ่งนั้นย่อมดีเสมอ"

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“คิดว่าเป็นเพราะ พยายามทำงานให้ตรงตามโจทย์งานของทุกๆเดือนที่พรีเซนต์”

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

“เริ่มลงมือทำก่อน”

พอเรารู้ตารางการพรีเซนต์ และเรามีหัวข้อที่ชอบในใจ ก็เริ่มทำแบบสอบถาม ลงพื้นที่ไปหากลุ่มเป้าหมายหาผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับงานของเรา ถ้ากลุ่มเป้าหมายเห็นด้วยกับสิ่งที่เรากำลังจะทำ สิ่งนั้นก็เป็นข้อมูลสำคัญ ที่ทำให้เรานำหน้าก่อนคนอื่น

“การมองโลกในแง่ดีในช่วงชีวิตที่ไม่ดี”

ช่วงเวลาของการทำงาน มีอุปสรรคเสมอ เราพยายามมองโลกในแง่ดี คิดว่างานที่หนักอุปสรรคทุกอย่างเป็นโจทย์ เป็นชาเลนจ์ ให้เราเก่งขึ้นในอนาคต เราก็จะผ่านมันมาได้

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

ใช้ความชอบของตัวเอง ที่ชอบความเป็นไทย ชอบวัฒนธรรม ชอบสิ่งที่มีประวัติเก่าแก่ที่น่าจดจำ น่าอนุรักษ์ จึงเป็นส่วนหนึ่งของการหาแรงบันดาลใจในการทำงาน เพราะประเทศไทยเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมหลากหลายที่น่าอนุรักษ์ น่าสนใจ และเป็นจุดเด่นของประเทศ จึงหยิบวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำอาหารไทย ตีโจทย์สิ่งที่ชอบให้แคบลงเพื่อง่ายต่อการทำงาน จึงเลือกวัฒนธรรมการตำพริกแกงมาต่อยอด

THE INTER-VIEW

GROUP 3

POPPULAR VOTE

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ จากการวางแผนการทำงานที่ดีและมีวินัยในตัวเอง เข้าใจผลงานและเสมอต้นเสมอปลาย ”

จากการวางแผนการทำงานที่ดีและมีวินัยในตัวเอง เข้าใจผลงานและเสมอต้นเสมอปลาย ทำงานตามขอบเขตที่กำหนดในแต่ละเดือน หาความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ต่อผลงานมาปรับใช้อยู่เสมอรวมถึงการเตรียมตัวนำเสนอผลงานในแต่ละครั้งที่ดีทำให้ผลงานดูมีคุณภาพและน่าเชื่อถือ

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

เคล็ดลับคือการมีแรงจูงใจในการทำงาน วิธีการคือปรับพฤติกรรมโดยจะกำหนดว่าแต่ละวันทั้งเดือนจะทำอะไรบ้าง (ต้องทำทุกวัน) และบังคับตัวเองให้ทำงานด้วยการนำกิจกรรมที่ชอบ เป็นเงื่อนไขโดยต้องทำงานที่กำหนดไว้เสร็จก่อน จึงจะสามารถทำกิจกรรมอื่นได้เป็นเหมือนการผ่อนคลายหลังการทำงาน ทำให้รู้สึกอยากทำมากขึ้นจนงานประสบความสำเร็จค่ะ

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

ค้นหาแนวทางหรือสิ่งที่ตัวเองชอบและเก็บเกี่ยวประสบการณ์เคยพบเจอโดยมี Insight ในด้านนั้นๆมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน และต้องไม่จำกัดความคิดของตัวเองหรือถ้าใครยังไม่เคยเจอประสบการณ์ที่น่าสนใจ แนะนำให้ลองเอาตัวเองไปอยู่ในสภาพแวดล้อมหลากหลายรูปแบบ รับรองว่าต้องได้แรงบันดาลใจใหม่ๆมาปรับใช้กับผลงานจุลนิพนธ์ได้อย่างแน่นอน

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ การเตรียมตัวนำเสนองานให้มีความพร้อมเข้าใจในสิ่งที่ทำ ส่งผลให้ผลงานมีคุณภาพ และมองเห็นถึงความทุ่มเท ”

13570124
- KOLANYA

“ ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

เริ่มจากสิ่งที่อยู่กับเรามาตั้งแต่เด็ก สิ่งที่ทุกคนรู้จัก

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

การมุ่งมั่นและตั้งใจทำงานให้ได้ตามที่เป้าหมายตั้งไว้ และต้องทำให้ได้ดีกว่าที่คิด

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ ความทุ่มเทให้กับงาน สนุกกับการทำงาน และเป็นงานที่เราชื่นชอบ ”

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

วางแผนในการทำงานให้ดี วางตารางการทำงานและทำงานให้เสร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ก่อนที่จะไปทำอย่างอื่น

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

ให้มองว่างานเป็นเหมือนการทำอะไรสักอย่างที่เราชื่นชอบ และมองเป้าหมายไกลๆแล้วพยายามทำให้ได้ตามที่ตัวเองตั้งไว้ ไม่ถอดใจอะไรง่ายๆ

THE INTER-VIEW

GROUP 4

POPPULAR VOTE

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“เพราะว่า แอปพลิเคชันของเรามีความแตกต่าง และครอบคลุมค่ะ”

เป็นเพราะว่าแอปพลิเคชันของเราแตกต่างและมีความ Functional หรือว่าใช้งานได้จริงสร้างมาเพื่อ Target ทั้งสองฝั่งทำให้ครอบคลุมค่ะ

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

เราได้แรงบันดาลใจมาจากคุณแม่ที่ทำงานรายวันเลย เราได้ไปเจอปัญหามาพร้อมกับเขา เราเห็นปัญหาแต่เราไม่แค่มอง เรานำปัญหานั้นมาแก้ไขโดยใช้สิ่งที่ตัวเองเรียนมาอีกด้วย คิดว่าการออกไปเจอปัญหาด้วยตัวเองแบบตัวต่อตัวจะดีกว่าค้นหาในอินเทอร์เน็ต

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

เราจะบอกตัวเองเสมอว่าเราทำอะไรอยู่ พยายามคิดในมุมมองของผู้ใช้เพื่อให้เราเข้าใจงานของเราว่า ถ้าคนมาใช้จริงๆจะเกิดอะไรขึ้น จะชอบไหม รวมถึงวางแผนงานก่อนทำงาน และฝึกซ้อมการพรีเซนต์ต่อหน้าคณะกรรมการให้ลื่นไหลและไม่ติดขัดค่ะ

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ เกิดจากความพยายาม ความทุ่มเท การตั้งใจในการทำผลงานให้ทำดีที่สุดเท่าที่ทำได้ ”

13570313
- WIMOLMANEE

“ ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

มองสิ่งรอบข้างที่คิดว่าอยากแก้ไขหรือหาปัญหาต่างๆ จากคนใกล้ๆตัว หรือหาตามอินเตอร์เน็ต นอกจากนี้คิดถึงใบปริญญาและเส้นชัยของตัวเองไว้ พูดกับตัวเองว่าเราต้องทำได้

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

ต้องขยัน รีบทำงานตั้งแต่เนิ่นๆ เผื่อเกิดเหตุฉุกเฉินในอนาคต และให้กำลังใจตัวเองเยอะๆ เวลาเจออุปสรรค

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

งานที่ดีได้ต้องเริ่มทำก่อนหรือทยอยทำไปเรื่อยๆ อย่าไปทำตอนที่ใกล้ส่ง เราเชื่อว่าไม่มีใครที่ทำงานตอนเร่งด่วนได้ออกมาดี ปรึกษาคนรอบข้างด้วยก็เป็นสิ่งที่จำเป็นคนเราทำงานคนเดียวไม่ได้ต้องมีการแนะนำจากผู้ที่มีความรู้ด้วย

“ ผลงานของตัวเองไม่ได้โดดเด่นไปกว่าคนอื่นเลย แค่เราตั้งใจทำผลงานของตัวเองให้ดีที่สุด ”

ผลงานของตัวเองไม่ได้โดดเด่นไปกว่าคนอื่นเลย แค่เราตั้งใจทำผลงานของตัวเองให้ดีที่สุดรักษาความสม่ำเสมอเอาไว้ ทำตามสิ่งที่เราไปพูดออกไปให้ได้และตัวเองก็เป็นคนที่ให้ความสำคัญกับเรื่องความตรงต่อเวลามีระเบียบวินัยในการทำงานแค่นี้ก็สามารถทำให้ผลงานนั้นออกมาดีได้

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

หาแรงบันดาลใจรอบตัว คุยกับเพื่อนๆ คุยกับผู้เชี่ยวชาญด้านที่ตัวเองสนใจ

THE INTER-VIEW

GROUP 5

POPPULAR VOTE

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ทำตามคำแนะนำของอาจารย์ทุกท่าน และพัฒนาแอปฯอยู่ตลอดเวลา”

13570113
-KRIT

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

หาสิ่งที่ตนเองชอบและเข้าใจมันได้ง่าย เพื่อที่จะทำให้เราสนุกกับงานที่เรากำลังจะทำ

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

ใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ เชื่อฟังคำแนะนำของอาจารย์ และตั้งใจทำ

"คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?"

"ความอดทนต่อพฤติกรรมของตนเอง ต่อความเครียด และต่อความเหนื่อยในการทำงาน"

ความอดทนและขยันหมั่นเพียรในการทำงานเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยทำให้ผลงานของเราติดอันดับผลงานที่ดี คือ ความอดทนต่อพฤติกรรมของตนเอง ต่อความเครียด และต่อความเหนื่อยในการทำงาน เมื่อเราผ่านมันไปได้ ผลที่ได้จะส่งผลให้เราประสบความสำเร็จในที่สุด

" มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? "

เราต้องตั้งเป้าหมายให้กับงานที่จะต้องส่งให้แต่ละครั้ง โดยจะต้องทำให้ได้ตามเป้าหมายที่วางไว้และเมื่อเราทำได้ตามเป้าหมายจนสำเร็จแล้ว เราก็ต้องรักษามาตรฐานตรงนี้ไว้ด้วย

" ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?"

"การพัฒนาตนเอง" เปรียบการพัฒนาตนเองเป็นความท้าทาย นำเอาจุดเด่นและจุดด้อยของตนเองมาวิเคราะห์ เรายังขาดอะไรบ้าง เรามีความสามารถอะไร เราควรจะพัฒนาอะไรให้ตนเอง เพื่อที่จะได้ตอบโจทย์การทำงานของเราในอนาคตข้างหน้า และต้องพยายามทำมันให้สำเร็จ

“คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ติดอันดับผลงานที่ดีที่สุด ?”

“ มีเคล็ดลับหรือวิธีการวางแผนการทำงานจุลนิพนธ์อย่างไรให้ประสบความสำเร็จ ? ”

ทำอะไรที่เราอินกับมัน หรือรักที่จะทำ และเมื่อเราชอบ มันจะทำให้เราชอบที่จะทำงานนั้นไปด้วย และหาเป้าหมายของงาน พัฒนาและแก้ไขในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์ของงาน และทำให้มันสมบูรณ์แบบมากที่สุดตามความสามารถที่เราจะทำได้ ด้วยความตั้งใจของเรา

“ พยายามทำให้งานของเราสมบูรณ์ที่สุด และเข้าใจงานตัวเอง ถ่ายทอดออกมาให้คนอื่นเข้าใจ ”

คิดว่าเพราะความพยายามในการทำงานออกมาให้ได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ถึงแอปพลิเคชั่นจะมีความซับซ้อน ถึงจะไม่ได้เป๊ะๆ แต่ก็พยายามทำให้สมบูรณ์ที่สุด เข้าใจงานตัวเองและถ่ายทอดออกมาให้คนอื่นเข้าใจ

“ช่วยบอกวิธีการหาแรงบันดาลใจก่อนที่จะเริ่มทำจุลนิพนธ์หน่อยได้ไหม ?”

นั่งคิดนั่งเล่นไปเรื่อยๆ ถ้าเราจดจ่อจะคิดว่าจะทำหัวข้ออะไรดีจะคิดไม่ออกเลย เราต้องลองทำกิจกรรมอะไรไปเรื่อยๆแล้วมันจะมีแวบๆเข้ามาในหัว จากกิจกรรมรอบตัวเรา หรือเรื่องใกล้ๆตัวเรา

#000000	#231F20	#26262A	#2A2728	#313131	#999999	#979797	#C0C0C1	#CCCCCC	#DDD9D9	#F4F4F2	#F7F9FD
#595552	#3E2918	#5F360E	#7A3A05	#7B4119	#8D5A1F	#725D55	#71604B	#9E7E58	#A2845D	#D0A961	#E5CBA5
#BD4C32	#E74424	#E84F11	#F47522	#FB821E	#FF9F00	#FFAA00	#EAA510	#F8B329	#FDBB2A	#FFBE6A	#F9DCBB
#9C2828	#AB292C	#B72025	#CF2632	#EB3630	#F07D12	#F58A3A	#F7941D	#EFC050	#EAC451	#FFD464	#FFF99D
#D51F26	#E81B11	#F01937	#EE1A43	#F50057	#ED145B	#F3754F	#E2583E	#F26956	#F17172	#F1A1A1	#F0B3B2
#5C1C8A	#DF2280	#E60A91	#A27EB9	#1CC8E9	#2DD1F7	#67E8EF	#A8D4C1	#A5E5C8	#B9EDD4	#CEF2E1	#CEEFDF
#2E5388	#F72EA5	#BC4998	#6172D0	#78A3FF	#9DDFED	#AFECEF	#4E9484	#85C9B7	#AFECEF	#4E9484	#85C9B7
#1F4D72	#446884	#4086C5	#7FBCE7	#A6C7E7	#A0E4E7	#74CAD3	#1AC9B6	#82B649	#B8D654	#C8D569	#EEF4A4
#1B76A6	#0653A0	#0056B9	#335AE4	#005DFF	#0062FF	#037B50	#35A24C	#3E6E1C	#66812A	#6AC120	#79BF3A

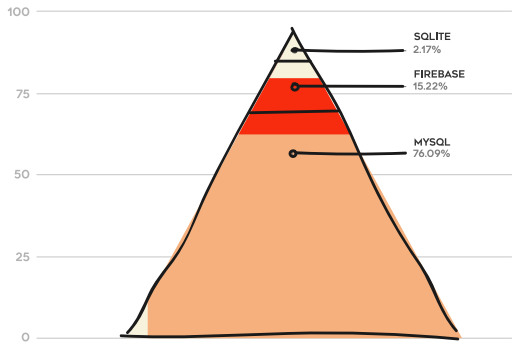
COLOR© TONE

BY WEB AND INTERACTIVE 12.4

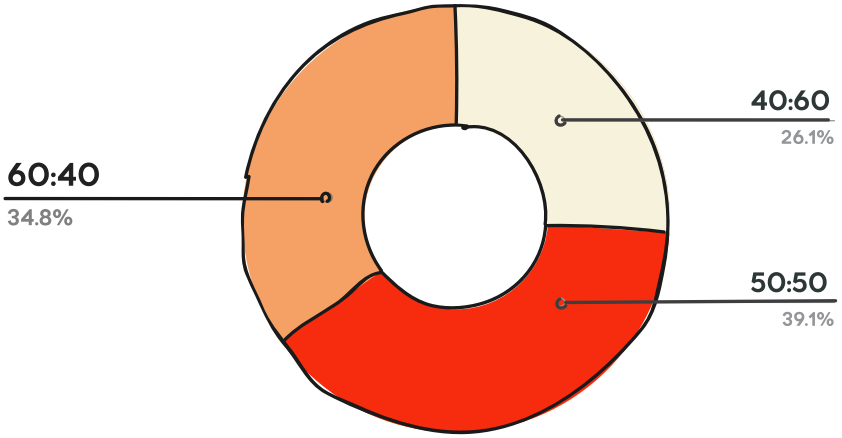
STATISTICS

BY WEB AND INTERACTIVE 12.4

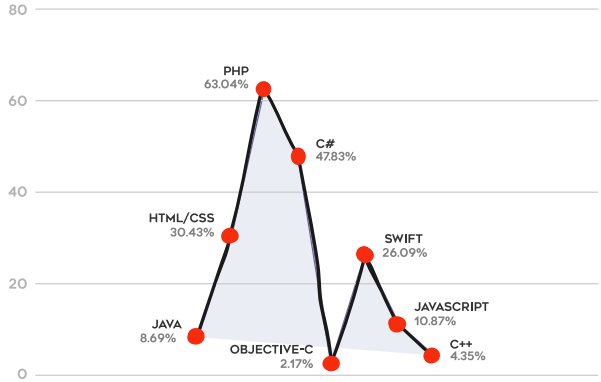
DATABASE



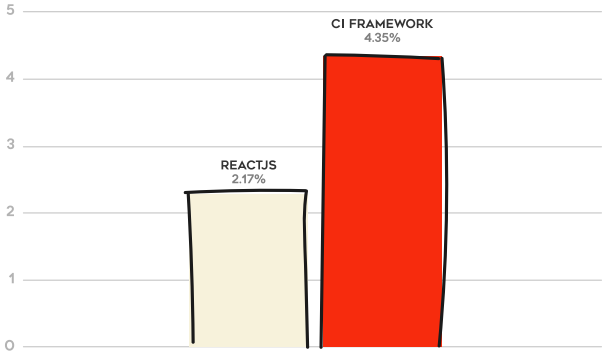
DESIGN : PROGRAMMING



LANGUAGE



FRAMEWORK



SILPA-
KORN
UNIVER-
SITY

มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ผศ. ดร.วันชัย สุทธะ
อธิการบดีมหาวทยาลัยศิลปากร

ผศ.สม
คณบดีคณะ

คณะกรรมการตรวจจุลนิพนธ์ และ อาจารย์ที่ปรึกษาจุลนิพนธ์

GROUP 1

อาจารย์รักชนก สุขะกาลนันท์
ผศ.ชัยชาญ ถาวรเวช
อาจารย์ ดร.อติเทพ แจ้ดนาลาว
อาจารย์ ดร.พงศกรณ์ วิจิตเวชไพศาล
อาจารย์ศรันยา มะระพฤกษ์วรรณ
อาจารย์สุรพล สอดสี

GROUP 2

อาจารยกันยพัชญ กะลัมพะเหติ
อาจารยประธาน ดานสกุลเจริญกิจ
อาจารยอิทธิชัย ภูมิศิริวิไล
อาจารยพิสิฐพงษ สืบพิลา
อาจารย์รสา สุนทรายุทธ
อาจารยมนเฑียร หงุยตระกูล

GR

อาจ
อาจ
อาจ
อาจ
อาจ

นนท์

ร

ศักดิ์ ชาติน้ำาเพ็ชร

ทคโนโลยีสารสนเทศและการสือสาร

THANK-YOU

ขอขอบคุณ

GROUP 3

อาจารย์ดร.อรวรรณ ประพฤติดี
ผศ. ดร. ธีรพงศ์ ลีลานุภาพ
อาจารย์กิตตินนท์ อุ้ยวงค์ไพศาล
อาจารย์ณัฐพงศ์ มาเสถียร
อาจารย์ศุภณัฐ โกมลารชุน
อาจารย์นพรัตน์ ไพทูลสุริการ

ROUP 4

ารย์พสุพงษ์ ประเสริฐรุ่งเรือง
ารย์ดร.อิศรัญ แจ่มเวหา
ารย์ปานรวี พุ่มเข็ม
ารย์จุลดิษฐ์ สันติธรณี
ารย์ขจรพล เชิญขวัญศรี

GROUP 5

อาจารย์โกวิท มีบุญ
อาจารยปกรณ สันติสุนทรกุล
อาจารยณัฐวุฒิ เลือนไธสง
อาจารยกวิน มุขดามณี
อาจารยพัชรวิชญ ตังประเสิรฐผล

DIRECT BY

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ADVISOR

อาจารย์โกวิท มีบุญ

HEAD OF EXHIBITION

นางสาวพรรณลักษณ์ เตชะศรีอมรรัตน์

นายอภิชาติ จันทร์ช่วยนา

WEB DESIGN & DEVELOPMENT

นายกฤตภาส ภู่เอียม

นายนัฐพล ขันธ์ทอง

นายวรยศ ต๊ะต๊ะ

FINANCE

นางสาวอรนลิน ก๊กเหลี่ยม

CREATIVE & ART

นายชาญวิทย์ ชีวะธรรม

นางสาวกฤติยา อ่อนเหลา

นายนิธิทัศน์ เหล่าสวัสดิ์

นายกวิน ฆ้องวงษ์

นางสาวพรพิมล แจ้งกระจ่าง

BOOK DESIGN

นางสาวชิษณุชา เมืองโคตร

นางสาวจุฬารัตน์ ชานันโท

นางสาวฐิตวันต์ หิรัณย์อุฬาร

นางสาวพจณิชา บัวชาติชัยชาญ

นางสาวอภิชญา จุลทะสี

MARKETING

นางสาววิมลมณี

นางสาวลลิตา บุ

นางสาวกมลวรร

PROCUREME

นางสาววราภรณ์

นางสาวจีรานันท์

นางสาวนนท์สภร

นางสาวเติมศิริ ธั

นายณัฐดนัย วิริย

CONTENT

นางสาวยลดา แก

นางสาวจิราภา จ

นายสิทธินนท์ ห

นิทรรศการแสดงผลงานจุลนิพนธ์

วิชาเอกเว็บและสื่อโต้ตอบ ปีการศึกษา 2560

วันศุกร์ที่ 26 มิถุนายน - วันอาทิตย์ที่ 1 กรกฎาคม 2561

สถานที่

ณ โซน Eden ชั้น 3 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์

G

ฉัตรแก้มสมบูรณ์

ญยืงยง

ณ ดิลกฑรรศนนท์

ENT

มากแก้วกุล

พูนไนย์

รณ์ ผู้ปลื้ม

ยยามาตย์

ะศาสตร์

ก้ววิไล

งเจริญ

นูเอียด

MEDIA

นายกฤษณ์ ตันติแสงอรุณ

นายกิตติกานต์ ลี๊ศิริพัฒนกุล

นายนฤพล เดชชูไชย

นายวิชานนท์ ชนะศีล

นายสมิทธิ์ ภูติอนันต์

PLACE

นางสาวโกลัญญา อภิสนทสมบัติ

นายณัฐวัตร พลับจ่าง

นายสรวัชญ์ ตันอร่าม

PUBLIC RELATIONS

นางสาววริศรา ยืงสนิท

นายวศิน ดวงแก้ว

นางสาววิภาพรรณ วงศ์เจริญ

นางสาวกาญจนา เจริญวัน

นางสาวสุจาพร เพ็งโฉม

นางสาวธัญญรัตน์ หงษ์ศิริ

EQUIPMENT

นางสาวกมนทรรศณ์ ฐาวรสิรินิธิศ

นางสาวกัญญ์วรา วงศ์กระพันธุ์

นายวราศักดิ์ อาจแสน

นางสาวสุกพิชญ์ ศิลปประยูร

นายสุวิทย์ กุณโฮง

ICT:SILPAKORN
Faculty of Information and Communication Technology
Silpakorn University

SPONSOR BY

centralworld

ไทยพาณิชย์ SCB

UPPERCUZ CREATIVE

merge digital agency

Dek-D

ULTRA LIVE

ART
&
DESIGN

SCI-
ENCE
&TECHNOLOG

PRO-
GRAM-
ING

12.4

WEB & INTERACTIVE MEDIA
FACULTY OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY,
SILPAKORN UNIVERSITY

ไทยพาณิชย์
SCB

UPPERCUZ
CREATIVE