

สาขาวิชาที่สมัคร



มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะวิทยาศาสตร์
วิทยาการคอมพิวเตอร์ วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์
โครงการ "Sci Seed สานฝัน คนพันธุ์วิทย์"



หมวด 1 - ข้อมูลผู้สมัคร

ข้อมูลส่วนตัว					
ชื่อ : นายสิรภพ สุขชู	ชื่อภาษาอังกฤษ :		เลขประจำตัว :	วันเดือนปีเกิด :	
อายุ :	อีเมล :	เบอร์มือถือ :	น้ำหนัก :	ส่วนสูง :	เพศ : ชาย
ข้อมูลผู้ปกครอง					
สถานะผู้ปกครอง :	ชื่อ :		เบอร์มือถือ :	อีเมล :	
ข้อมูลที่ติดต่อได้					
ที่อยู่ :			ตำบล :	อำเภอ :	
จังหวัด :			รหัสไปรษณีย์ :		
ข้อมูลการศึกษา					
ชื่อโรงเรียน : หาดใหญ่วิทยาลัย	จังหวัด : สงขลา	หลักสูตร : หลักสูตรแกนกลาง (สามัญ)	ปีการศึกษา : 2569	GPAX4 : 3.70 	
ข้อมูลคะแนนหลักสูตรแกนกลาง *เอกสารหลักฐานการศึกษาอยู่ในหน้าถัดไป					
การเรียนรู้ภาษาไทย (21)	4.00 หน่วยกิต 	GPA 3.62 	การเรียนรู้คณิตศาสตร์ (22)	12.00 หน่วยกิต 	GPA 3.16 
การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (23)	22.00 หน่วยกิต 	GPA 3.64 	การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (24)	7.00 หน่วยกิต 	GPA 3.85 
การเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา (25)	2.50 หน่วยกิต 	GPA 4.00 	การเรียนรู้ศิลปะ (26)	2.00 หน่วยกิต 	GPA 4.00 
การเรียนรู้การทำงานอาชีพ และเทคโนโลยี (27)	2.00 หน่วยกิต 	GPA 4.00 	การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (28)	16.00 หน่วยกิต 	GPA 4.00 

หมวด 2 · เรียงความ / เหตุผลในการสมัคร (จำนวน 452 คำ · 1,881 ตัวอักษร ไม่รวมช่องว่าง)

ถ้าอยากได้เป็นแนวทางสามารถทักมาขอได้ครับ

Ig : kungfu_siraphop

หมวด 4.1 · รางวัล / เกียรติบัตร

1 การแข่งขัน การประกวดสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมระดับเยาวชน 2569

ระดับชาติ ไม่มีค่าใช้จ่าย · สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ

ผลงาน / อันดับ : รางวัลเหรียญทอง

เป็นจุดเริ่มต้นในการทำโครงการครั้งแรกของผม ที่ทำให้ผมสนใจการประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหา ในชุมชน อีกทั้งยังได้รู้จัก และ ฝึกซ้อมการ Pitching สำหรับการนำเสนอ และ การทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ เพื่อที่จะให้ผลงานออกมามีคุณค่ามากที่สุดกับชุมชน ผลงานที่ผมได้พัฒนาขึ้นมาก็คือ ThaiGuide คือ แพลตฟอร์ม Gamification ที่ลดการกระจุกตัวของนักท่องเที่ยวและเพิ่มรายได้ให้ชุมชนท้องถิ่นให้มากขึ้น โดยสร้างขึ้นจากการใช้ Nextjs รวมกับ Elysiajs ที่เป็นระบบหลังบ้าน ที่มี Firebase เป็นฐานข้อมูลหลัก



2 การแข่งขัน Web development Competition 2025

ระดับชาติ มีค่าใช้จ่าย วันที่: 11 พฤษภาคม 2568 · มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผลงาน / อันดับ : รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1

เป็นการท้าทายและทดสอบความรู้ในการพัฒนาเว็บไซต์ของผม ในการแข่งขันในครั้งนี้ ได้ได้รับความรู้เรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Framework สมัยใหม่มากขึ้น พร้อมๆกับการทำงานกันเป็นทีมกับเพื่อนๆ ถึงแม้ว่าเวลากระชั้นชิดไปบ้างแต่ผมก็ทำผลงานได้สำเร็จ ทีมของผมเลือกใช้ NextJS กับ Tailwind css ในการพัฒนา Front End ส่วน Backend ใช้ Express Js โดยเป็นโจทย์ในการทำเว็บไซต์ E-Commerce โดยมีการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล ผ่านระบบ API



3 การแข่งขันสร้าง Web application งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 74

ระดับจังหวัด/เขต/ภาค **ไม่มีค่าใช้จ่าย** วันที่: 26 สิงหาคม 2569 · สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล

ผลงาน / อันดับ : รางวัลระดับเหรียญทอง ชนะเลิศ

การแข่งขันในครั้งนี้ท้าทายมาก เพราะในส่วนของผมต้องมาทบทวนการเขียน Frontend โดยไม่ใช้ Framework ใช้ได้แค่ Html Css และ Javascript เท่านั้น รวมไปถึงทำงานร่วมกับเพื่อนที่เขียน Backend โดยใช้ Php และใช้ MySQL เป็นฐานข้อมูล ต้องใช้การสื่อสารและจัดการเวลาให้เสร็จทันภายในเวลา 3 ชั่วโมง ตลอดการแข่งขันในครั้งนี้มีเพื่อนในทีมได้สอน การเขียน Php และการใช้ Phpmyadmin ให้กับผม โดยการแข่งขันในครั้งนี้มีโจทย์ให้ทำเว็บไซต์บริการร้านอาหาร ที่ลูกค้าสามารถสั่งอาหารได้และเจ้าของร้านสามารถจัดการร้านได้ผ่านหน้า Admin dashboard



4 การแข่งขัน Hackathon พลิกโฉมการท่องเที่ยวไทย

ระดับชาติ **ไม่มีค่าใช้จ่าย** ช่วงเวลา: 24 พฤษภาคม 2568 – 25 พฤษภาคม 2568 · มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต

ผลงาน / อันดับ : รางวัลชมเชย พร้อมทุนการศึกษา 2,500 บาท

ถึงแม้จะเป็นเว็บไซต์ต้นแบบที่สร้างภายใน 24 ชั่วโมง ผมรู้สึกดีใจ เพราะมีคนส่วนน้อยที่จะทำงาน ให้สำเร็จในเวลาแค่นี้ และ ตรงตามโจทย์ แต่ผมชอบเพราะมันทำให้ผมเปิดโลก และ เรียนรู้ เรื่อง AI และ AI workflow automation ผลงานที่พัฒนาขึ้นมาคือ PhuGuide คือ เว็บไซต์ที่จะช่วยแนะนำ ทริป สถานที่ท่องเที่ยว และ อาหาร ในจังหวัดภูเก็ต สร้างขึ้นมาจาก Loveable ส่วนระบบหลังบ้านใช้ OpenRouter และ N8N ที่สามารถเชื่อมต่อบริการต่างๆ ได้แบบ Low-code/No-code



หมวด 4.2 · โครงการ / กิจกรรม / งานวิจัย

1 การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 28

ระดับจังหวัด/เขต/ภาค ไม่มีค่าใช้จ่าย · สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

ผลที่ได้รับ : ผ่านเข้ารอบนำเสนองาน พร้อมเงินพัฒนาโครงการ 2,000 บาท

เป็นการทำเกมครั้งแรกของผม รู้สึกดีใจที่สามารถทำงานได้สำเร็จโดยมีพื้นฐานที่เริ่มจากศูนย์ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้ เข้ารอบต่อไปก็ตาม ตลอดระยะเวลาที่ได้พัฒนาโครงการมาทำให้ผมได้รู้มากขึ้นเกี่ยวกับการทำเกมด้วยโปรแกรม Godot ไม่ว่าจะเป็น การปั้นโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Blender และกระบวนการวางจำหน่ายเกมลงบนแพลตฟอร์ม Steam ซึ่งผลงาน ที่ผมพัฒนาขึ้นมาคือ Tafiya Tare เป็นเกมผจญภัยขับรถกระบะ 3 มิติ ตามเรื่องเล่า ตะลุย 6 หมู่บ้านและ เล่นมินิเกมและรับชาวบ้าน มุ่งหน้าสู่บ่อน้ำอมฤตบนยอดเขา



2 การประกวดนวัตกรรม Samsung Solve For Tomorrow 2025

ระดับชาติ ไม่มีค่าใช้จ่าย · บริษัท ไทยซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด

ผลที่ได้รับ : ผ่านเข้ารอบ 20 ทีมสุดท้าย พร้อมเงินพัฒนาโครงการ 4,000 บาท

เป็นการแข่งขันโครงการครั้งที่ 2 ของผม ถึงแม้ว่าจะได้ผ่านเข้ารอบ 20 ทีมสุดท้าย แต่สิ่งที่ได้รับมามีค่ามากกว่านั้นมาก ไม่ว่าจะเป็น การเจาะลึกถึงปัญหา, กระบวนการคิด, Design Thinking, การเข้าใจปัญหารวมไปถึงการทำโมเดลธุรกิจ ผลงานที่ผมสร้างขึ้นมาก็คือ Floodguard คือระบบป้องกัน น้ำท่วม ที่ใช้ระบบ IOT ร่วมกับ ESP32 และเซ็นเซอร์วัดระดับน้ำโดยใช้คลื่นอัลตราโซนิก ที่ใช้พลังงานจากแผงโซลาร์เซลล์ และแบตเตอรี่



หมวด 4.3 · กิจกรรม

1 ค่าย Cyber Forensic for Youth

ระดับโรงเรียน/สถาบัน มีค่าใช้จ่าย · ชุมชุมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

สถานะการเข้าร่วม : ผ่านการอบรม และได้รับรางวัลระดับเหรียญทองลำดับที่ 4

การเข้าร่วมค่ายครั้งนี้ทำให้ผมตระหนักรู้ถึง ความปลอดภัยทางไซเบอร์มากขึ้น และทำให้ผมรู้จักวิธีการเข้ารหัสต่างๆ และ การทำงานของ Network ไปพร้อมๆกับการใช้เครื่องมือทางไซเบอร์ ไม่ว่าจะเป็น Autopsy Wireshark เป็นต้น เพื่อหาสิ่งผิดปกติซึ่งจะนำไปสู่การหา Flag ที่ซ่อนอยู่ ส่วนที่ผมชอบที่สุดคือ การหา Packet ใน Wireshark เพราะผมสนใจด้านการพัฒนาเว็บไซต์อยู่แล้ว มันทำให้ผมรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ วิธีการรับ-ส่งข้อมูลของโปรแกรมต่างๆ



2 ค่าย Sci Seed ลานฝัน คนพันธุ์วิทยาศาสตร์ 5

ระดับโรงเรียน/สถาบัน มีค่าใช้จ่าย · มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

สถานะการเข้าร่วม : ผ่านการอบรม

ถึงแม้จะเป็นค่ายระยะสั้นแต่รู้สึกสนุกและได้เรียนรู้ สิ่งใหม่ๆ เกี่ยวกับ คณะวิทยาศาสตร์ และ หลักสูตรต่างๆ เกี่ยวกับคณะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง สถิติ คณิตศาสตร์ และคอมพิวเตอร์ ได้คุยกับพี่ๆในคณะที่แลกเปลี่ยนความรู้กัน ผมได้เลือกลงในหมวด AI & Data ที่ผมสนใจ ได้รู้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกโดยใช้โปรแกรม Excel การทำเว็บไซต์ด้วย AI และการสร้างรูปภาพด้วย Model AI



หมวด 4.4 · การอบรม / การเรียนเพิ่มทักษะอื่นๆ

1 เข้าอบรม Coding & AI

ระดับจังหวัด/เขต/ภาค **ไม่มีค่าใช้จ่าย** · สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผมได้สนใจทางด้านของ AI และ AI-IOT ที่อยากสร้างสิ่งประดิษฐ์ต่างๆที่มีการเชื่อมต่อกับระบบปัญญาประดิษฐ์ และได้เรียนรู้ทักษะ เพิ่มเติมเกี่ยวกับ OpenCV, Computer vision, Mqtt และ อุปกรณ์ IOT ต่างๆ ผ่านตัว Micropython บน Arduino Nano ESP32 ที่ใช้ร่วมกับอุปกรณ์กล้อง Webcam ทำให้คอมพิวเตอร์มองเห็นและประมวลผลสิ่งต่างๆได้



2 เข้าอบรม Unity Basic Game Development Fundamentals

ระดับจังหวัด/เขต/ภาค **ไม่มีค่าใช้จ่าย** · สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

ผลการอบรม : ผ่าน

เป็นการต่อยอดทักษะการสร้างเกมของผมจากเดิมที่ผมรู้จักแค่ Godot engine ทำให้ได้รู้จัก Engine ใหม่และเป็นที่ยอมรับในปัจจุบันก็คือ Unity engine เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเกม 2D และ 3D ที่ใช้งานได้ง่าย การอบรมในครั้งนี้ได้สอนผมเกี่ยวกับเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม Unity ไปพร้อมๆ กับการใช้ Model จากภายนอกมาใช้เพื่อให้ตัวเกมมีความแปลกใหม่และสวยงามมากขึ้น ไปจนถึงการนำเกมขึ้นแพลตฟอร์ม Itch.io ที่เป็นแหล่งขายเกมสำหรับเกมอินดี้



3 เข้าอบรมหลักสูตรในแพลตฟอร์ม PSU MOOC

ระดับโรงเรียน/สถาบัน

ไม่มีค่าใช้จ่าย

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผลการอบรม : ผ่าน

เข้าร่วมอบรมนอกเวลาในแพลตฟอร์ม PSU MOOC ในรายวิชาของ Computer Science ที่ผมสนใจ ผมเลือกเรื่องในหัวข้อภาษา C สำหรับผู้เริ่มต้นเนื่องจากผมอยากศึกษาภาษาที่อยู่เบื้องหลังของโปรแกรมต่างๆ ที่รวดเร็ว และการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล ได้เรียนรู้การจัดการข้อมูล ด้วยโปรแกรม Excel โดยใช้ Pivot table ในการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่างๆ



หมวด 4.5 · ผลงานสร้างสรรค์

1 ไทยโทดี้ แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวเชิงเกม

ระดับชาติ

ไม่มีค่าใช้จ่าย

สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ

ผลตอบรับ / รางวัล : รางวัลเหรียญทอง และมีผู้ใช้งานทั้งหมด 47 คน

ลิงก์แสดงผลงาน : <https://www.thaiguide.in.th>

ปัญหาการกระจุกตัวของนักท่องเที่ยวในประเทศไทยทำให้เกิดปัญหาความแออัดของนักท่องเที่ยวและรายได้กระจายไม่ทั่วถึงชุมชนท้องถิ่น จากปัญหาที่กล่าวไปข้างต้นทำให้ผมสร้าง ไทยโทดี้ขึ้นมา ไทยโทดี้ คือ แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวที่นำแนวคิด Gamification มาผสมกับการเดินทาง โดยเปลี่ยนการท่องเที่ยวแบบเดิมๆ ให้เป็นเหมือนการเล่นเกม นักท่องเที่ยวสามารถ ค้นหาสถานที่ วางแผนการเดินทาง ทำภารกิจ สแกน QR Code เพื่อเช็คอิน สะสม Points, EXP และ Badge รวมถึงแลกรางวัลและแข่งขันบน Leaderboard ซึ่งผมได้รับความร่วมมือกับสำนักงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สาขาหาดใหญ่ ที่ช่วยสนับสนุนข้อมูลและให้คำแนะนำเพื่อช่วยให้ผมพัฒนาไทยโทดี้ให้ดีขึ้น



2 กาฬิยา ทาเร: ไปด้วยกันไปได้ไกล

ระดับจังหวัด/เขต/ภาค **ไม่มีค่าใช้จ่าย** · สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

ผลตอบรับ / รางวัล : ยอดดาวน์โหลดเกมรวม 107 ครั้ง

ลิงก์แสดงผลงาน : <https://tafiya-tare.siraphop.me>

ทาฬิยา ทาเร คือเกมแนวผจญภัยและจำลองการขับรถ ที่ผสมบรรยากาศอบอุ่น เข้ากับความท้าทายในการควบคุมรถ ผ่านจุดพักรถทั้ง 8 จุดและหมู่บ้าน 6 หมู่บ้าน พร้อมเล่นมินิเกมต่างๆในหมู่บ้าน เพื่อให้ถึงเป้าหมายของเกมคือ ไปแช่น้ำอมนกตบทยอดเขา เพื่อสะท้อนแนวคิดว่าการเดินทางคนเดียวสามารถทำได้ แต่เดินทางไปด้วยกัน จึงไปได้ไกล การร่วมมือกันแก้ปัญหาจึงต้องใช้หัวใจของทุกคน ผมมีแผนในอนาคตจะนำเกมนี้ขึ้นแพลตฟอร์ม Steam เพื่อที่จะให้ทั่วโลกสามารถเล่นเกมผมได้ การทำเกมในครั้งนี้ทำให้ผมได้รู้อะไรหลายอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการปั้นโมเดล 3 มิติโดยใช้โปรแกรม Blender, การพัฒนาเกมโดยใช้ Godot engine และการนำเกม ขึ้นแพลตฟอร์ม Steam ว่าต้องผ่านกระบวนการอะไรมาบ้าง



3 แพลตฟอร์มการจัดการห้องเรียนโครงการพิเศษ SMT ปีการศึกษา 2567

ระดับโรงเรียน/สถาบัน **ไม่มีค่าใช้จ่าย** · โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย

ลิงก์แสดงผลงาน : <https://smt.siraphop.me>

จากการที่ผมได้เป็นหัวหน้าฝ่ายการเรียนของห้องได้เห็นถึงปัญหาหลายอย่างในการติดตามนักเรียน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องงาน หรือ การลา มา ขาด ของนักเรียนในห้อง ผมจึงสร้างแพลตฟอร์มนี้ขึ้นมาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ครู นักเรียน และผู้ปกครอง ที่สามารถเข้ามาเช็ค การะงาน การเช็คชื่อ รหัสห้องเรียน และข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับห้องเรียน และยังมีการเชื่อมต่อการแจ้งเตือนไปยัง Discord และ Line official account เพื่อที่จะให้ได้รับข้อมูลข่าวสารแบบ Real time

