

การประกวดโครงงานวิจัยระดับปริญญาตรีด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ภายใต้หัวข้อ “วิทยาศาสตร์และนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาสังคมที่ยั่งยืน”
(Science - Innovation for Sustainable Society Development)

ลำดับ	ชื่อโครงงานวิจัย	รูปแบบการนำเสนอ	กำหนดการนำเสนอ
1	เกม3D ผจญภัยในโลกความรู้คอมพิวเตอร์	On-line	9.00 น.
2	การสร้างและออกแบบเกมส์ 2 มิติ “การผจญภัยของสโลม ริมู”	On-line	9.20 น.
3	แอปพลิเคชันการจองคิวร้าน GEO Barber บนอุปกรณ์เคลื่อนที่	On-line	9.40 น.
4	การพัฒนาสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประเภทเกม เรื่อง การผจญภัยของเจค	On-line	10.00 น.
5	การพัฒนาแชทบอทแนะนำสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ด้วย Dialogflow และ Flask Framework	On-line	10.20 น.
6	ระบบบริหารจัดการผลการแข่งขันเกม RoV โดยการสกัดข้อมูลผลการแข่งขันจากรูปภาพด้วยการรู้จำอักขระด้วยแสง	On-line	10.40 น.
7	ระบบการจัดการร้านขายจักรยานฟิกเกียร์ออนไลน์ กรณีศึกษา ร้าน J&A Bike	On-line	11.00 น.
8	การพัฒนาวัสดุอีพอกซีโพลีเมอร์เพื่อใช้ดูดซับก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์		11.20 น.
9	การสังเคราะห์วัสดุอีพอกซีโพลีเมอร์จากถั่วลันเตาและวัสดุเหลือทิ้งร่วมกับสารเติมฟอง เพื่อประยุกต์ใช้ในการดูดซับสีย้อม		11.35 น.
10	นวัตกรรมการเพาะเลี้ยงจิ้งหรีดด้วยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง		11.50 น.
11	ผลของกรดซาลิไซลิกร่วมกับการจุ่มน้ำร้อนต่อคุณภาพของผลแตงกวาระหว่างการเก็บรักษา		13.00 น.
12	ถ่านชีวภาพต่อการเพาะเลี้ยงเนื้อเยื่อกล้วยหอมแคระด้วยเทคนิคอย่างง่าย		13.15 น.
13	ความสัมพันธ์ระหว่างสี ปริมาณแอนโทไซยานิน และฤทธิ์ต้านอนุมูลอิสระในพืชบางชนิด		13.30 น.
14	รูปแบบหัวเชื้อที่เหมาะสมสำหรับการผลิตไซเดอร์กล้วยตาก		13.45 น.
15	รูปแบบหัวเชื้อที่เหมาะสมสำหรับการผลิตไซเดอร์กากกาแฟ		14.00 น.
16	การแยกแอดดีโนมีสจากขุยไส้เดือนดินและความสามารถในการยับยั้งเชื้อราคอลเลทโตไตรคัม		14.15 น.
17	การเปรียบเทียบฤทธิ์ทางชีวภาพของจิ้งหรีดผง		14.30 น.
18	ความหลากหลายชนิดของแอดดีโนมีสที่แยกได้จากดินรอบรากต้นทุเรียน		14.45 น.
ประกาศผลการแข่งขัน			15.30 น.