

Rungsimun Saenprasert

Lead Software Engineer | AI-Augmented Systems & Platform Engineering

กรุงเทพฯ ประเทศไทย +66 90 994 7946 infiteam.in.th@gmail.com portfolio.3d.in.th

ผู้นำด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีประสบการณ์ทำงานกว่า 9 ปี ครอบคลุมเว็บ ระบบหลังบ้าน เครื่องมือพัฒนา โครงสร้างพื้นฐาน และระบบที่ให้บริการจริง รับผิดชอบทิศทางการเทคนิคตั้งแต่การออกแบบจนถึงการวิเคราะห์ปัญหาและส่งมอบ งานระยะหลังใช้ AI เขียนโค้ดส่วนใหญ่ โดยผสมผสานสถาปัตยกรรม เกณฑ์ตรวจสอบ การตรวจโค้ด การเชื่อมระบบ การทดสอบ และการอนุมัติขึ้นใช้งาน

ประสบการณ์ทำงาน

Lead Game Developer - EchoBlitz Studio Co., Ltd.

เม.ย. 2026 - ปัจจุบัน

Zone4 Extreme · กรุงเทพฯ ประเทศไทย

- กำหนดขอบเขตระบบ เกณฑ์ตรวจสอบ จุดสำคัญที่ต้องตรวจโค้ด และการทดสอบขั้นตอนใช้งานจริงสำหรับงานจาก AI รับผิดชอบการเชื่อมระบบและตัดสินใจนำขึ้นใช้งาน
- นำการพัฒนาระบบโคเอร์เนต/เซิร์ฟเวอร์ C++ ข้อมูล SQL บริการแพลตฟอร์ม เครื่องมือทีม เกมเพลย์ UI ด้วย Lua/CEGUI และการดูแลระบบที่เปิดให้บริการ
- วิเคราะห์ปัญหาการซิงค์ การกู้คืนสถานะ การต่อสู้อื่นๆ และล็อกอิน โดยเชื่อมโยงพฤติกรรมโคเอร์เนต สถานะเซิร์ฟเวอร์ บันทึกเหตุการณ์ และข้อมูลในฐานข้อมูล
- ร่วมออกแบบสถาปัตยกรรม battle server และศึกษาประสิทธิภาพของโมดขนาดใหญ่ โดยมีเป้าหมายทางวิศวกรรมรองรับผู้เล่นพร้อมกันสูงสุด 96 คน

Senior Game Developer - Electronics Extreme Co., Ltd.

ส.ค. 2023 - มี.ค. 2026

Zone4 Extreme · กรุงเทพฯ ประเทศไทย

- พัฒนาและดูแลเกมเพลย์ โคเอร์เนต/เซิร์ฟเวอร์ ระบบข้อมูล และเครื่องมือทีม วิเคราะห์ข้อบกพร่องและสนับสนุนระบบที่ให้บริการจริง ก่อนย้ายมาร่วมงานกับ EchoBlitz Studio

Programmer - MSOFT Company Limited

เม.ย. 2020 - พ.ย. 2023

- ร่วมพัฒนา Into The Haze เกมเอาตัวรอดบน PC ด้วย Unreal Engine วางจำหน่ายบน Steam ในปี 2021
- พัฒนาแพลตฟอร์มดูแลผู้ช่วยฉุกเฉินด้วย Flutter ครอบคลุมการเรียกพยาบาล ติดตามตำแหน่ง และสื่อสารผ่านวิดีโอแบบเรียลไทม์
- พัฒนาระบบเกม Unity สำหรับ Phantasy Aces และงานทดลอง multiplayer/web3 รวมถึงลำดับการเล่นและการสร้าง asset/token
- พัฒนา Calorize เกมออกกำลังกายบน Android TV ใช้กล้องเว็บแคม OpenCV และ TensorFlow ตรวจสอบการเคลื่อนไหว
- พัฒนาพีเจอาร์ metaverse ด้วย Unreal Engine 5 และพีเจอาร์เล่นสื่อ แต่งภาพ และอัปโหลดขึ้นคลาวด์บน native iOS ในงานรับจ้างให้ True Digital

Full Stack Developer - Nextgen Solution Co., Ltd.

ก.ค. 2019 - มี.ค. 2020

- พัฒนา CMS และแอปการเงิน/สินเชื่อด้วย Laravel สร้างคอมโพเนนต์ JavaScript/UI ที่ใช้ซ้ำได้ และระบบส่งออก Excel ขนาดใหญ่ที่ทำงานต่อจากจุดเดิมได้

Game Developer - Electronics Extreme

มี.ย. 2018 - มี.ย. 2019

- พัฒนาเกมเพลย์และระบบผู้เล่นหลายคนด้วย Unity สำหรับ Poring Destiny (ยกเลิกก่อนเปิดให้บริการ) และ Project ROBA เกม MOBA บนมือถือ พร้อมร่วมงานวิจัยและพัฒนาภายใน

DevOps Engineer - Opsta

ก.ค. 2017 - พ.ค. 2018

- วางระบบ Kubernetes และ Helm ทำระบบส่งมอบด้วย Docker, Jenkins และ GitLab CI ตั้งค่า AWS load balancing และพื้นที่จัดเก็บถาวรของคอนเทนเนอร์ให้สภาพแวดล้อมลูกค้า

โครงการเด่นและทักษะทางเทคนิค

ผลงานด้านระบบและแพลตฟอร์ม

FALINDA

เว็บ API และระบบหลังบ้าน

Vue · Node.js · Express · MongoDB · n8n

ดูแลเว็บ API และระบบหลังบ้านของตลาดซื้อขายสินค้ามือสองที่เปิดใช้งานจริง ครอบคลุมการค้นหาสินค้า รับผู้ขาย ตรวจสอบเนื้อหา รายงาน และการอนุมัติโดยผู้ดูแล

- ออกแบบกระบวนการรับข้อมูลจากข้อความ LINE ด้วย AI เพื่อจัดหมวดหมู่ ตั้งและปรับข้อมูลสินค้า ตรวจสอบข้อมูลที่ขาด และส่งให้คนทบทวนก่อนลงขาย
- ผลการใช้งานที่รายงาน: ลงสินค้าได้จากประมาณ 15 เป็นกว่า 200 ชิ้นต่อคนต่อชั่วโมง โดยไม่ต้องเพิ่มจำนวนผู้ปฏิบัติงานในสัดส่วนเดียวกัน

Boss Assistant

พื้นที่ทำงานร่วมกับ AI สำหรับทีมเกม

React · TypeScript · Fastify · PostgreSQL · OpenAI

ออกแบบผู้ช่วยภายในสำหรับตอบคำถามโครงการ รับความต้องการ ประเมินงาน และติดตามความคืบหน้า โดยอ้างอิงความรู้โครงการและข้อมูลงานปัจจุบัน

- รวมการจัดการเวอร์ชันความรู้และคำสั่ง AI ประวัติข้อความ/เสียง การตรวจไฟล์แนบ และการส่งต่อให้ผู้ดูแลเมื่อข้อมูลไม่พอหรือเรื่องนั้นต้องได้รับอนุมัติ

Mount Drive Lite

ระบบไฟล์สำหรับคนและ AI agent

Node.js · Express · SQLite · Docker

พัฒนาการเข้าถึงพื้นที่จัดเก็บผ่านเว็บและ API พร้อมเส้นทางเสมือนรายผู้ใช้ โควตา อัปโหลดพร้อมกัน API key ที่จำกัดสิทธิ์ ป้องกันการเข้าถึงนอกพื้นที่ผ่าน path/symlink และเอกสาร OpenAPI

NifSkope 2026

ต่อยอดเครื่องมือแก้ไข asset เกม

C++ · Qt · OpenGL · DirectX 9

กำกับงานจาก AI ในเครื่องมือโอเพนซอร์ส ให้รองรับวิธีทำงานสมัยใหม่โดยคงความเข้ากันได้กับไฟล์และระบบเรนเดอร์เดิม

- เพิ่มมุมมองลำดับชั้นและคุณสมบัติ พื้นที่จัดการ asset การปรับหลายวัตถุพร้อม undo/redo เครื่องมือแอนิเมชัน นำเข้าและแคชข้อมูล วิเคราะห์ปัญหา และอัปเดตอัตโนมัติที่ตรวจสอบลายเซ็นได้

ทักษะทางเทคนิค

แพลตฟอร์มและ API: TypeScript, Node.js, Express, Fastify, React, Vue, PHP/Laravel, REST, Socket.IO, WebRTC

ข้อมูลและโครงสร้างพื้นฐาน: SQL Server, MySQL/MariaDB, MongoDB, PostgreSQL, Redis, Docker, Kubernetes, Helm, Nginx, AWS, Git, Jenkins, GitLab CI

วิศวกรรม AI: AI coding agents, n8n, ค้นคืนข้อมูลอ้างอิง, แบ่งงาน, กำหนดเกณฑ์ตรวจสอบ, ตรวจสอบโค้ด, ออกแบบการทดสอบ, ขึ้นตอนอนุมัติโดยคน

เรียลไทม์และมือถือ: C++, C#, Lua, Unity, Unreal Engine, Gamebryo, multiplayer networking, Flutter/Dart, Swift/SwiftUI, Kotlin/Android

การศึกษาและภาษา

ปริญญาตรี เทคโนโลยีสารสนเทศ - มัลติมีเดียและเกม

เม.ย. 2014 - พ.ย. 2018

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

ภาษาไทย: ภาษาแม่ · ภาษาอังกฤษ: ใช้ในการทำงานได้

งานพัฒนาอิสระตั้งแต่ปี 2015: ทำควบคู่กับงานประจำ ทั้งระบบอนุมัติบนมือถือ นิทรรศการเสมือน ระบบจัดการคำสั่งซื้อ งานเซิร์ฟเวอร์ และต้นแบบฮาร์ดแวร์ ผลงาน: portfolio.3d.in.th/th/archive/