มาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ
Occupational Standard and Professional Qualifications

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม (Game)

จัดทำโดย สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)
ร่วมกับ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

1. ชื่อมาตรฐานอาชีพ

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม (Game)

2. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐาน

N/A

3. ทะเบียนอ้างอิง (Imprint)

N/A

4. ข้อมูลเบื้องต้น

เกม เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อสร้างความสนุกความบันเทิงให้กับผู้เล่น ซึ่งวิดีโอเกมเครื่องเกมแรก ถูกสร้างขึ้นจากความเบื่อหน่ายในชีวิตการทำงานที่ทำอยู่ประจำของนายวิลเลี่ยม ฮิกินบอททัม (William Higginbotham) นักฟิสิกส์นิวเคลียร์ ซึ่งสร้างจากคอมพิวเตอร์ที่ใช้คำนวณวิถีโค้งของจรวจมิสไซล์ โดยเรียกเกมนี้ว่า เทนนิสฟอร์ทู (Tennis for two) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะใช้จอยสั่งให้บอลสีเขียวข้ามไปยังอีกฝั่ง และในเวลาต่อมาวิดีโอเกมก็พัฒนาไปอีกขั้นโดย นาย ราล์ฟแบร์ (Ralph H. Baer) ได้ผลิตเครื่องเล่นเกมในบ้าน ที่เล่นกันได้ 2 คน อีกทั้งในเวลาที่ใกล้เคียงกัน นายอัลลัน อัลคอร์น (Allan Alcorn) (กันตพร วิรบุตร์, 2559) ได้พัฒนาเกมตู้ที่จำลองการเล่นปิงปองขึ้นมา ถือเป็นตู้เกมตู้แรกที่ได้รับความนิยมในยุคนั้น จากนั้นเกมก็ได้รับการพัฒนาขึ้นเรื่อย จากเกมตู้สู่เกมในเครื่องคอมพิวเตอร์ จากเกมแบบออฟไลน์พัฒนาเป็นเกมแบบออนไลน์ และกลายเป็นกีฬา (E-sport) ที่ได้รับการยอมรับและมีผู้คนให้ความสนใจเป็นจำนวนมาก (Krungsri, 2561) อุตสาหกรรมเกมกลายจึงกลายเป็นอุตสาหกรรมที่เติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงหลายปีที่ผ่านมา

ประเทศไทยก็มีจำนวนผู้เล่นเกมอยู่จำนวนมาก ตั้งแต่ยุคของเกมตู้ที่ได้รับความนิยมอย่างมากอดีตอย่างเกม street fighter หรือเกมคอนโซลอย่างเครื่อง Family ที่ถือเป็นหนึ่งในเครื่องเกมที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย ซึ่งเกมมีที่นิยมเล่นกัน เช่น เกมมาริโอ เกมเตอร์ติส เป็นต้น แต่การเติบโตในอุตสาหกรรมเกมกลับไม่มากนัก เนื่องจากรูปแบบของเครื่องเกมที่ต้องใช้ตลับเกมในการเล่น ซึ่งตลับเกมส่วนใหญ่กลับเป็นของเถื่อน (ไทยรัฐ, 2557) แม้มีผู้เล่นมากแต่รายได้กลับไปไม่ถึงมือของผู้ผลิต ผู้ผลิตจึงไม่ต้องการลงทุนในไทย แต่เมื่อเทคโนโลยีมาพัฒนาให้เกิดแพลตฟอร์มใหม่ๆ มากขึ้น ทั้งเกมออนไลน์ เกมบนโทรศัพท์มือถือ เริ่มเข้ามามีอิทธิพล จึงก่อให้การเติบโตที่มากขึ้นตามมา จนกระทั่งเกมกลายเป็นกีฬาการแข่งขันจึงถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยให้ดีขึ้น

โดยอุตสาหกรรมเกมของประเทศไทยมีในปี 2560 มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องที่ 10.3 พันล้านบาท ตลาดเกมไทยมีขนาดใหญ่ และ E-Sport ได้รับความสนใจมากที่สุดใน มีมูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกมอยู่ที่ 597 ล้านดอลลาร์ ในปี 2017 โดยมีอัตราการเติบโตต่อเนื่องที่ 25% ต่อปี โดยมีผู้เล่นเกมบนโทรศัพท์มือถือ 17 ล้านคิดเป็น 25% ของประชากรทั้งหมด ซึ่งจากการสำรวจของ Newzooพบว่ามากกว่าครึ่งมีอายุอยู่ที่ 21-35 ปี ซึ่งมูลค่าของตลาดเกมไทยนั้นอยู่ในอันดับที่ 20 ของโลก (Newzoo, 2018) ด้วยการเติบโตที่พุ่งสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง จึงเกิดการสนับสนุนธุรกิจเกี่ยวกับเกมมากยิ่งขึ้น ตลาดจึงมีความต้องการบุคคลากรที่เข้าใจเกี่ยวกับธุรกิจเกม ธุรกิจ E-Sport ผลิตเกม นักสร้างเกม ในจำนวนที่มากขึ้นตามไปด้วย

การเติบโตของอุตสาหกรรมเกม การพัฒนาของกีฬา E-Sport ก่อให้เกิดอาชีพใหม่ๆ ขึ้นในอุตสาหกรรมนี้ ทั้งนักพากย์เกม ผู้คุมเกม รวมไปถึงนักออกแบบพัฒนาเกม ซึ่งภาครัฐ ภาคเอกชน รวมไปถึงสถาบันต่างๆ หันมาให้ความสำคัญเกี่ยวกับธุรกิจนี้มากขึ้น โดยสถาบันการศึกษาหลายแหล่งได้จัดหลักสูตรเพื่อพัฒนาบุคลากรในสายอาชีพเกี่ยวกับเกมมากขึ้น ตอบสนองต่อความต้องการของตลาด เช่น มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้เปิดคณะดิจิทัลมีเดีย ที่เปิดสาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ที่เน้นพัฒนาเกม และคนในวงการเกม (สิริลักษณ์ เล่า, 2561) ให้สอดคล้องกับความต้องการที่เพิ่มขึ้นในปัจจุบัน เมื่อมีผู้มีความรู้ และทักษะในด้านนี้มากขึ้น สายอาชีพด้านนี้เริ่มมีให้เห็นเด่นชัดขึ้น จึงต้องมีการสร้างมาตรฐานอาชีพ เพื่อรองรับความรู้ และความเชียวชาญ และทักษะทางด้านการผลิตเกม กำหนดสมรรถนะให้เป็นมาตรฐานสากล และเพื่อให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนมีความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกันในเรื่องของอาชีพนี้ และเป็นประโยชน์ในการบริหารด้านแรงงานต่อไป

5. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐานในแต่ละครั้ง

N/A

6. ครั้งที่

1

7. คุณวุฒิวิชาชีพที่ครอบคลุม (Professional Qualifications included)

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล

สาขาเกม

อาชีพนักออกแบบเกม ระดับ 6

8. คุณวุฒิวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (Related Professional Qualifications)

N/A

9. หน่วยสมรรถนะทั้งหมดในมาตรฐานอาชีพ (List of All Units of Competence within this Occupational Standards)

รหัสหน่วยสมรรถนะ	**เนื้อหา**
0011	จัดการหรือบริหารทีม
2011	จัดทำแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกม
2012	จัดทำแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกม
2021	จัดทำโครงเรื่องของเกม
2061	จัดทำแผนการหารายได้ในเกม

10. ระดับคุณวุฒิ

10.1 สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักออกแบบเกม ระดับ 6

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

บุคคลที่มีคุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ในอาชีพนักออกแบบเกม ระดับ 6 ผู้มีสมรรถนะทางเทคนิคในด้านการออกแบบเกม โดยสามารถกำหนดทิศทาง โครงสร้าง ภาพรวมให้เกมได้ มีความเข้าใจเรื่องการตลาดของเกมในระดับพื้นฐาน สามารถติดต่อสื่อสารและเข้าใจความต้องการเจ้าของโครงการเป็นอย่างดี โดยสามารถถ่ายทอดความต้องการของลูกค้าให้ออกมาเป็นแนวคิดหรือภาพรวมของเกมได้ จะต้องมีทักษะในการบริหารทีมและการสอนงานในระดับดี โดยสามารถถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ในการทำงาน มอบหมายงาน และอธิบายงานทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในทีมมีความเข้าใจสอดคล้องตรงกัน และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถติดตามงานและตรวจสอบความถูกต้องของงานได้อย่างละเอียดรอบคอบ คาดการณ์ถึงปัญหาหรือข้อบกพร่องในงานได้ สามารถปรับแก้หรืออธิบายให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในทีมนำไปปรับแก้ไขได้อย่างถูกต้อง มีวิจารณญาณในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี โดยใช้การตัดสินใจจากประสบการณ์ที่มี

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักออกแบบเกม ระดับ 6
    - ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หรือเทียบเท่าในด้านการออกแบบเกม หรือที่เกี่ยวข้อง และมีประสบการณ์ทำงานด้านการออกแบบเกม หรือที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 2 ปี หรือ
    - มีประสบการณ์ทำงานด้านการออกแบบเกม หรือที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 5 ปี หรือ
    - มีประสบการณ์ทำงานด้านการออกแบบเกมที่ได้วางขายหรือเผยแพร่แล้ว ไม่น้อยกว่า 2 เกม โดยต้องเข้าร่วมในกระบวนการผลิตและพัฒนาทั้ง 2 เกมนั้นตั้งแต่ต้นจนจบ หรือ
    - ได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักออกแบบเกม ระดับ 5 แล้ว เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปี
2. ผู้ที่ผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพสาขาวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และดิจิทัลคอนเทนต์ สาขาเกม อาชีพนักออกแบบเกม ระดับ 5
    - ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักออกแบบเกม ระดับ 6 จำนวน 5 หน่วย

ในกรณีต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพให้เป็นไปตามคู่มือสำหรับผู้เข้ารับการประเมินหรือคู่มือเจ้าหน้าที่สอบ

หลักเกณฑ์การต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพ

N/A

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบเกม หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

0011 จัดการหรือบริหารทีม

2011 จัดทำแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกม

2012 จัดทำแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกม

2021 จัดทำโครงเรื่องของเกม

2061 จัดทำแผนการหารายได้ในเกม

ตารางแผนผังแสดงหน้าที่

1. ตารางแสดงหน้าที่ 1

ประกาศใช้ ณ 19/04/2564

ตาราง 1 : FUNCTIONAL MAP แสดง KEY PURPOSE , KEY ROLES , KEY FUNCTION

ความมุ่งหมายหลัก Key Purpose	บทบาทหลัก Key Roles		หน้าที่หลัก Key Function	
คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย
พัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสาขาอาชีพเกมให้สามารถแข่งขันและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล	00	ปฏิบัติงานด้านการบริหารทีมงาน	001	ปฏิบัติงานด้านการจัดการบริหารทีม
	20	ปฏิบัติงานด้านนักออกแบบเกม	201	ปฏิบัติการด้านแนวคิดและขอบเขตของเกม (Game concept Design)
			202	ปฏิบัติงานด้านโครงเรื่อง (Story telling design)
			206	ปฏิบัติงานด้านการตลาด (Marketing of game)

คำอธิบาย ตารางแผนผังแสดงหน้าที่เป็นแผนผังที่ใช้วิเคราะห์หน้าที่งานเพื่อให้ได้หน้าที่หลัก (Key Function)

2. ตารางแสดงหน้าที่ 1 (ต่อ)

ประกาศใช้ ณ 19/04/2564

ตาราง 2 : FUNCTIONAL MAP แสดง KEY FUNCTION , UNIT OF COMPETENCE , ELEMENT OF COMPETENCE

หน้าที่หลัก Key Function		หน่วยสมรรถนะ Unit of Competence		หน่วยสมรรถนะย่อย Element of Competence	
รหัส	**คำอธิบาย**	**รหัส**	**คำอธิบาย**	**รหัส**	**คำอธิบาย**
001	ปฏิบัติงานด้านการจัดการบริหารทีม	0011	จัดการหรือบริหารทีม	00111	มอบหมายงานให้แก่สมาชิกในทีม
				00112	ให้คำแนะนำปรึกษา
				00113	ให้ความรู้และถ่ายทอดทักษะ
				00114	ติดตามงานที่มอบหมายให้สมาชิกในทีม
201	ปฏิบัติการด้านแนวคิดและขอบเขตของเกม (Game concept Design)	2011	จัดทำแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกม	20111	รวบรวมและวิเคราะห์ความต้องการของเจ้าของโครงการ
				20112	ออกแบบแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกม
				20113	นำเสนอแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกมต่อเจ้าของโครงการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง
				20114	ปรับปรุง และสรุปแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกม
		2012	จัดทำแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกม	20121	ออกแบบรายละเอียดแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกม
				20122	นำเสนอรายละเอียดแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกมต่อเจ้าของโครงการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง
				20123	ปรับปรุงและสรุป รายละเอียดแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกม
202	ปฏิบัติงานด้านโครงเรื่อง (Story telling design)	2021	จัดทำโครงเรื่องของเกม	20211	รวบรวมและวิเคราะห์แนวคิดโครงเรื่องของเจ้าของโครงการหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง
				20212	รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลอ้างอิงในการทำโครงเรื่อง
				20213	ออกแบบและนำเสนอโครงเรื่องของเกมต่อเจ้าของโครงการ หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง
				20214	ปรับปรุง และสรุปโครงเรื่อง ของเกม
206	ปฏิบัติงานด้านการตลาด (Marketing of game)	2061	จัดทำแผนการหารายได้ในเกม	20611	รวบรวมข้อมูลการหารายได้ในเกม
				20612	ออกแบบการหารายได้ในเกม
				20613	ปรับปรุงและสรุปการหารายได้ในเกม

คำอธิบาย

ตารางแผนผังแสดงหน้าที่ (ต่อ) เป็นแผนผังที่ใช้วิเคราะห์หน้าที่งานหลังจากได้หน้าที่หลัก (Key Function) เพื่อให้ได้ หน่วยสมรรถนะ (Unit of Competence) และหน่วยสมรรถนะย่อย (Element of Competence)

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 0011

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ จัดการหรือบริหารทีม

3. ทบทวนครั้งที่ 1 / -

4. สร้างใหม่ ☐ **ปรับปรุง** ☑

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม
อาชีพนักออกแบบเกม
อาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกม

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้ต้องเป็นผู้ที่สามารถจัดการหรือบริหารทีมได้ โดยมีความสามารถในการมอบหมายงานให้กับสมาชิกในทีมได้อย่างเหมาะสมกับ รวมถึงมีการวางแผนและกำหนดตารางงาน สามารถให้คำแนะนำปรึกษา วิเคราะห์ความคิดเห็นของสมาชิกในทีม และสามารถช่วยให้คำแนะนำสำหรับการแก้ปัญหาแก่สมาชิกในทีมได้ สามารถเรียบเรียงความรู้และทักษะที่มีเพื่อถ่ายทอดแก่สมาชิกในทีม และติดตามผลงานที่มอบหมายให้กับสมาชิกในทีมจนงานสำเร็จ

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม
อาชีพนักออกแบบเกม
อาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกม

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

10. ข้อกำหนดหรือกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Licensing or Regulation Related) (ถ้ามี)

N/A

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
00111 มอบหมายงานให้แก่สมาชิกในทีม	1. จัดสรรคนให้ตรงกับงาน 2. วางแผนและกำหนดตารางการทำงานของผู้ใต้บังคับบัญชาให้ถูกกับงาน	
00112 ให้คำแนะนำปรึกษา	1. วิเคราะห์ความคิดเห็นของสมาชิกภายในทีมหรือสมาชิกในทีมอื่นๆ 2. ช่วยในการตัดสินใจแก้ไขปัญหาให้แก่สมาชิกในทีม	
00113 ให้ความรู้และถ่ายทอดทักษะ	1. เรียบเรียงความรู้และทักษะที่มีให้เข้าใจง่าย 2. สื่อสารความรู้และทักษะที่มีไปยังสมาชิกในทีม	
00114 ติดตามงานที่มอบหมายให้สมาชิกในทีม	1. ใช้ระบบตารางเวลาการทำงานเพื่อจัดการสมาชิกในทีมให้ทำงานได้ตรงตามเป้าหมาย 2. สื่อสารกับสมาชิกในทีมเพื่อติดตามให้งานเสร็จทันกำหนด 3. แก้ไขปัญหาให้กับสมาชิกในทีม เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น	

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

มีความรู้และทักษะในการจัดทำเกมหรือการออกแบบเกมเป็นอย่างดี มีความสามารถในการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ตลอดทั้งสามารถให้คำปรึกษาเชิงสร้างสรรค์แก่ผู้อื่นได้ สามารถวางแผนการทำงานให้กับทีมและติดตามการทำงานของสมาชิกในทีม

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

N/A

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้ด้านภาษาในระดับเข้าใจและปฏิบัติได้

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

N/A

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลการสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. เจ้าหน้าที่สอบตรวจประเมินหลักฐานโดยพิจารณาจากร่องรอยหลักฐานที่เกี่ยวข้อง ทั้งหลักฐานด้านปฏิบัติงานและหลักฐานด้านความรู้

(ง) วิธีการประเมิน

1. แบบทดสอบปรนัย

15. ขอบเขต (Range Statement)

ขอบเขตอธิบายถึงขอบเขตของการปฏิบัติงาน และสภาพแวดล้อมอื่นๆ หรือสถานการณ์อื่นๆ ที่มีผลกระทบต่อการทำงาน รวมถึงเครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ทรัพยากรที่ใช้หรือข้อกำหนดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

(ก) คำแนะนำ

1. ในการปฏิบัติงานให้คำนึงถึงทักษะการบริหารทีมงาน มีการจัดสรรคนให้ถูกกับงานโดยคำนึงถึงทักษะและความรู้ของแต่ละคน มีการวางแผนตารางการทำงานที่เหมาะสมโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับของภาระงาน ขีดความสามารถของทีมงาน และระยะเวลาทำงาน มีช่องทางรับฟังความปัญหาอย่างเป็นระบบและตัดสินด้วยความยุติธรรม มีความสามารถในการสื่อสารอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจ และสอบถามในประเด็นที่สงสัยได้ และมีความสามารถในการป้องกันและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. การสื่อสาร (Communication) หมายถึง กระบวนการสำหรับแลกเปลี่ยนสาร รูปแบบอย่างง่ายของสาร คือ จะต้องส่งจากผู้ส่งสารหรืออุปกรณ์เข้ารหัสไปยังผู้รับสารหรืออุปกรณ์ถอดรหัส อาจอยู่ในรูปแบบของท่าทางสัญลักษณ์ บางอย่างอยู่ในรูปแบบของภาษา การสื่อสารเกิดจากความต้องการที่คนจะส่งข้อมูลหากันการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารอาจจำแนกได้หลายหมวดหมู่
2. การจัดสรรกำลังคน (Job assignment) หมายถึงกระบวนการมอบหมายงานที่มีเป้าหมายให้แต่ละบุคคลได้ปฏิบัติงานตามความถนัดของตนเองให้ได้มากที่สุด
3. การให้คำแนะนำปรึกษา (Counselling) หมายถึง การรับฟังปัญหาและให้คำปรึกษา ในส่วนของการทำงานนั้นการให้คำปรึกษาอาจหมายรวมถึงการช่วยให้อีกฝ่ายรู้สึกผ่อนคลายอารมณ์ และการให้คำแนะนำในการแก้ปัญหาต่างๆ อย่างเป็นขั้นตอน
4. การถ่ายทอดความรู้ (Knowledge transfer) หมายถึง การถ่ายทอดความรู้ไปยังอีกฝ่ายซึ่งอาจจะใช้ภาพ เสียง และสื่อการนำเสนอต่างๆ เข้ามาช่วย
5. ทักษะการแก้ปัญหา (Problem solving skills) หมายถึง การหาทางแก้ไขปัญหาซึ่งกระบวนการอาจจะถูกแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้ 1) การระบุปัญหา 2) การพิจารณาโครงสร้างของปัญหา 3) แนวทางการแก้ไขปัญหา 4) การเลือกใช้แนวทางในการแก้ไขปัญหา และ 5) การเฝ้าติดตามผลลัพธ์

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

1. แบบทดสอบปรนัย

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 2011

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ จัดทำแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกม

3. ทบทวนครั้งที่ N/A / -

4. สร้างใหม่ ☑ **ปรับปรุง** ☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

อาชีพนักออกแบบเกม

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้ต้องเป็นผู้ที่สามารถกำหนดแนวคิดเบื้องต้นและแนวเกมให้กับเกมที่จะทำ โดยอ้างอิงจากความต้องการของเจ้าของโครงการ

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบเกม หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

10. ข้อกำหนดหรือกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Licensing or Regulation Related) (ถ้ามี)

N/A

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
20111 รวบรวมและวิเคราะห์ความต้องการของเจ้าของโครงการ	1. เก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการจากเจ้าของโครงการ 2. เรียบเรียง วิเคราะห์ และสรุปข้อมูลความต้องการเจ้าของโครงการที่ได้รับ	
20112 ออกแบบแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกม	1. ออกแบบและเขียนแนวคิดเบื้องต้น และแนวทางของเกม โดยอ้างอิงจากข้อมูลที่สรุป 2. ค้นหาและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้อ้างอิงแนวคิดเบื้องต้นและแนวทางของเกมที่ได้ออกแบบ	
20113 นำเสนอแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกมต่อเจ้าของโครงการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง	1. จัดทำสื่อการนำเสนอและเตรียมความพร้อม 2. นำเสนอข้อมูลผู้ที่เกี่ยวข้องและรับข้อเสนอแนะ	
20114 ปรับปรุง และสรุปแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกม	1. วิเคราะห์ข้อเสนอแนะและกำหนดแนวทางแก้ไข 2. ปรับปรุงแนวคิดเบื้องต้นและแนวเกมตามแนวทางแก้ไข	

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ความรู้และทักษะด้านการออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์และนำเสนอแนวคิดเบื้องต้น

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ทักษะการเขียนบรรยายเชิงสร้างสรรค์
3. ทักษะการค้นหาข้อมูลอ้างอิง
4. ทักษะการสื่อสาร

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบเชิงแนวคิด
2. ความรู้เกี่ยวกับการจัดการข้อมูล

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

หลักฐานที่ต้องการจะกำหนดข้อแนะนำเกี่ยวกับการประเมิน และควรที่จะใช้ประกอบร่วมกันกับเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance Criteria) และทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. ใบบันทึกผลการทดสอบภาคปฏิบัติ

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลการสอบแบบทดสอบปรนัย

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. เจ้าหน้าที่สอบตรวจประเมินหลักฐานโดยพิจารณาจากร่องรอยหลักฐานที่เกี่ยวข้อง ทั้งหลักฐานด้านปฏิบัติงานและหลักฐานด้านความรู้

(ง) วิธีการประเมิน

1. แบบทดสอบปรนัย
2. แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

15. ขอบเขต (Range Statement)

ขอบเขตอธิบายถึงขอบเขตของการปฏิบัติงาน และสภาพแวดล้อมอื่นๆ หรือสถานการณ์อื่นๆ ที่มีผลกระทบต่อการทำงาน รวมถึงเครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ทรัพยากรที่ใช้หรือข้อกำหนดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

(ก) คำแนะนำ

1. ในการปฏิบัติงานให้คำนึงถึงทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับมาจากเจ้าของโครงการ โดยนำข้อมูลมาพิจารณาร่วมกับข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบแนวคิดเบื้องต้น และแนวเกม มีการนำเสนองานต่อผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อรับข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์และปรับปรุงตามแนวทางแก้ไข

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. แนวคิดเบื้องต้น (High concept) หมายถึง คำจำกัดความสั้นๆ เพียงไม่กี่คำที่สามารถสื่อสารให้คนทั่วไปเข้าใจได้ ยกตัวอย่างเช่น “หมู่บ้านที่เต็มไปด้วยพลังลี้ลับ”
2. แนวเกม (Genre) หมายถึงการจัดประเภทของเกมตามลักษณะรูปแบบการเล่นหลักของเกมนั้นๆ เช่น เกมสวมบทบาท (Role Play Game) และเกมวางแผน (Strategy Game)
3. พฤติกรรมของผู้เล่นเกม (Game player behavior) หมายถึง ลักษณะความชอบ และวิธีคิดของกลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย ซึ่งได้รับผลมาจากปัจจัยต่างๆ เช่น อายุ เพศ วัฒนธรรม หรือการดำเนินชีวิตประจำวัน
4. เจ้าของโครงการ (Project owner) หมายถึง ผู้ที่เป็นเจ้าของเกม เป็นผู้ตัดสินใจสุดท้าย ที่กำหนดรูปแบบของเกมที่เสร็จออกมา อาจจะเป็นผู้ว่าจ้างที่ออกทุนจ้างวานทีมพัฒนาเกมให้สร้างเกมตามความต้องการของตน หรืออาจจะเป็นหัวหน้าทีมพัฒนาเกมเองก็ได้ ในกรณีที่ทีมพัฒนาเกมเป็นผู้ผลิตเกมของตนเองโดยไม่ได้รับการจ้างวานจากที่อื่น

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

1. แบบทดสอบปรนัย
2. แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 2012

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ จัดทำแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกม

3. ทบทวนครั้งที่ N/A / -

4. สร้างใหม่ ☑ **ปรับปรุง** ☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

อาชีพนักออกแบบเกม

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้ต้องเป็นผู้ที่สามารถกำหนดรายละเอียดแนวคิดเกม และประเมินขอบเขตของเกม โดยอ้างอิงจากแนวคิดเบื้องต้น

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบเกม หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

10. ข้อกำหนดหรือกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Licensing or Regulation Related) (ถ้ามี)

N/A

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
20121 ออกแบบรายละเอียดแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกม	1. วิเคราะห์แนวคิดเบื้องต้น แนวเกม และโครงเรื่อง เพื่อออกแบบรายละเอียดแนวคิดเกมและขอบเขตของเกม 2. จัดทำเอกสารรายละเอียดแนวคิดเกม 3. จัดทำเอกสารขอบเขตของเกม	
20122 นำเสนอรายละเอียดแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกมต่อเจ้าของโครงการ และผู้ที่เกี่ยวข้อง	1. จัดทำสื่อการนำเสนอและเตรียมความพร้อม 2. นำเสนอข้อมูลผู้ที่เกี่ยวข้องและรับข้อเสนอแนะ	
20123 ปรับปรุงและสรุป รายละเอียดแนวคิดของเกมและขอบเขตของเกม	1. วิเคราะห์ข้อเสนอแนะและกำหนดแนวทางแก้ไข 2. ปรับปรุงเนื้อหาในเอกสารรายละเอียดแนวคิดเกมตามแนวทางแก้ไข 3. ปรับปรุงเนื้อหาในเอกสารขอบเขตของเกมตามแนวทางแก้ไข	

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ความรู้และทักษะด้านแนวคิดและขอบเขตของเกมในท้องตลาด ความรู้ทางด้านข้อมูลของเกมประเภทต่างๆ ตลอดจนการบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูล

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ทักษะการสื่อสาร
3. ทักษะการเขียนบรรยายเชิงสร้างสรรค์

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบเชิงแนวคิด
2. ความรู้เกี่ยวกับการจัดการข้อมูล

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

หลักฐานที่ต้องการจะกำหนดข้อแนะนำเกี่ยวกับการประเมิน และควรที่จะใช้ประกอบร่วมกันกับเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance Criteria) และทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

ใบบันทึกผลการทดสอบภาคปฏิบัติ

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลการสอบแบบทดสอบปรนัย

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. เจ้าหน้าที่สอบตรวจประเมินหลักฐานโดยพิจารณาจากร่องรอยหลักฐานที่เกี่ยวข้อง ทั้งหลักฐานด้านปฏิบัติงานและหลักฐานด้านความรู้

(ง) วิธีการประเมิน

1. แบบทดสอบปรนัย
2. แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

15. ขอบเขต (Range Statement)

ขอบเขตอธิบายถึงขอบเขตของการปฏิบัติงาน และสภาพแวดล้อมอื่นๆ หรือสถานการณ์อื่นๆ ที่มีผลกระทบต่อการทำงาน รวมถึงเครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ทรัพยากรที่ใช้หรือข้อกำหนดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

(ก) คำแนะนำ

ผู้เข้ารับการประเมินควรตรวจสอบเกี่ยวกับ

1. ในการปฏิบัติงานให้คำนึงถึงทักษะการวิเคราะห์องค์ประกอบเบื้องต้นต่างๆ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการออกแบบรายละเอียดแนวคิดเกมและขอบเขตของเกม รวมถึงการนำเสนองานต่อผู้ที่เกี่ยวข้องและรับข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์ปรับปรุงตามแนวทางแก้ไข

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. แนวคิดของเกม (Game concept) หมายถึงภาพรวมโดยทั่วไป ทั้งจุดประสงค์ในการสร้างเกม ระบบการเล่น ธีมเนื้อเรื่องคร่าวๆ (Theme) ไสตล์ภาพในเกม (Style) และขอบเขตของเกม เป็นการอธิบายให้ทีมงานทั้งหมด รวมทั้งเจ้าของโครงการเห็นภาพ และแนวทางของเกมไปในทิศทางเดียวกัน โดยการออกแบบนี้จะช่วยอธิบายครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดของเกม แต่จะยังไม่ลงลึกในรายละเอียดของแต่ละเรื่อง
2. ขอบเขตของเกม (Game Scope) หมายถึง การออกแบบเกมโดยคำนึงถึงทรัพยากรต่างๆ ในเกม เช่น ทรัพยากรเนื้อเรื่อง ภาพ เสียง กลไก และระบบต่างๆ ภายในเกม ขอบเขตของเกมส่งผลโดยตรงต่อค่าใช้จ่าย ระยะเวลา และจำนวนของทีมงานที่ใช้ในการออกแบบ

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

1. แบบทดสอบปรนัย
2. แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 2021

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ จัดทำโครงเรื่องของเกม

3. ทบทวนครั้งที่ - / -

4. สร้างใหม่ ☑ **ปรับปรุง** ☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

อาชีพนักออกแบบเกม

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้ต้องเป็นผู้ที่สามารถนำข้อมูลที่ได้รับจากเจ้าของโครงการ
หรือผู้ที่เกี่ยวข้องมาวางโครงเรื่องเกมได้โดยมีการหาข้อมูลอ้างอิงจากเกมหรือสื่อต่างๆ ที่มีในท้องตลาดมาร่วมวิเคราะห์ มีการนำเสนอต่อเจ้าของโครงการหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง
และมีการนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงเป็นโครงเรื่องตามความต้องการเจ้าของโครงการ

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบเกม หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

10. ข้อกำหนดหรือกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Licensing or Regulation Related) (ถ้ามี)

N/A

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
20211 รวบรวมและวิเคราะห์แนวคิดโครงเรื่องของเจ้าของโครงการหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง	1. เก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการจากเจ้าของโครงการ 2. วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อใช้ออกแบบโครงเรื่อง	
20212 รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลอ้างอิงในการทำโครงเรื่อง	1. ค้นหาและรวบรวมข้อมูลอ้างอิงเนื้อเรื่องจากสื่อที่มีในท้องตลาด 2. วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของข้อมูลอ้างอิงที่รวบรวมมาได้ เพื่อเลือกใช้เป็นแนวทางออกแบบโครงเรื่อง	
20213 ออกแบบและนำเสนอโครงเรื่องของเกมต่อเจ้าของโครงการหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง	1. เขียนโครงเรื่องของเกม โดยสอดคล้องตามความต้องการของเจ้าของโครงการ ข้อมูลอ้างอิง และระบบการเล่น 2. จัดทำสื่อการนำเสนอ และเตรียมความพร้อม 3. นำเสนอข้อมูลผู้ที่เกี่ยวข้องและรับข้อเสนอแนะ	
20214 ปรับปรุง และสรุปโครงเรื่อง ของเกม	1. วิเคราะห์ข้อเสนอแนะ และกำหนดแนวทางแก้ไข 2. ปรับปรุงเนื้อหาในเอกสารโครงเรื่องของเกมตามแนวทางแก้ไข	

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

มีความรู้และทักษะเกี่ยวกับเกม โครงเรื่อง และบทเนื้อเรื่องประเภทต่างๆ สามารถทำโครงเรื่องและบทเนื้อเรื่องของเกมได้
เข้าใจวิธีการทำงานของทีมเขียนบทและทีมผลิตเกม สามารถจับใจความ สรุปความ และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ทักษะการแต่งโครงเรื่องให้เข้ากับระบบการเล่นของเกม
3. ทักษะการสื่อสาร
4. ทักษะทางด้านการเขียนบรรยายเชิงสร้างสรรค์

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง
2. ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มของตลาดเกม
3. ความรู้เกี่ยวกับกลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย
4. ความรู้เกี่ยวกับระบบการเล่นเกม
5. ความรู้เกี่ยวกับการจัดการข้อมูล

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

หลักฐานที่ต้องการจะกำหนดข้อแนะนำเกี่ยวกับการประเมิน และควรที่จะใช้ประกอบร่วมกันกับเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance Criteria) และทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. ใบบันทึกผลการทดสอบภาคปฏิบัติ

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลการสอบแบบทดสอบปรนัย

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. เจ้าหน้าที่สอบตรวจประเมินหลักฐานโดยพิจารณาจากร่องรอยหลักฐานที่เกี่ยวข้อง ทั้งหลักฐานด้านปฏิบัติงานและหลักฐานด้านความรู้

(ง) วิธีการประเมิน

1. แบบทดสอบปรนัย
2. แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

15. ขอบเขต (Range Statement)

ขอบเขตอธิบายถึงขอบเขตของการปฏิบัติงาน และสภาพแวดล้อมอื่นๆ หรือสถานการณ์อื่นๆ ที่มีผลกระทบต่อการทำงาน รวมถึงเครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ทรัพยากรที่ใช้หรือข้อกำหนดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

(ก) คำแนะนำ

1. ในการปฏิบัติงานให้คำนึงถึงทักษะการวิเคราะห์ความต้องการจากเจ้าของโครงการ
   มีการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของโครงเรื่องแต่ละประเภทที่มีต่อการออกแบบและระบบการเล่น
   มีการเขียนโครงเรื่องซึ่งต้องให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของเจ้าของโครงการ
   มีการนำเสนอโครงเรื่องต่อผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อรับข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์และปรับปรุงตามแนวทางแก้ไข

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. โครงเรื่องของเกม (Game storyline) หมายถึง เนื้อเรื่องเบื้องต้นของเกม พื้นเพของโลกและตัวละครในเกม รวมทั้งเนื้อเรื่องเฉพาะที่เป็นเนื้อเรื่องหลัก ครอบคลุมตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง
2. บทเนื้อเรื่องของเกม (Game story) หมายถึง เนื้อเรื่องที่ลงรายละเอียดแล้วสมบูรณ์ตามโครงเรื่องของเกม รวมทั้งบทพูดต่างๆ ของตัวละครในเกม
3. ผู้อำนวยการสร้าง (Producer) หมายถึง ตำแหน่งหน้าที่หนึ่งในกระบวนการพัฒนาเกม ทำหน้าหลักได้แก่ การประสานงานระหว่างทีมต่างๆ ให้การทำงานเป็นไปได้อย่างราบรื่น ไม่ติดขัด รวมทั้งกำหนดแผนงานการทำงาน และคอยควบคุมไม่ให้กำหนดกรต่างๆ คลาดเคลื่อนไปจากแผนที่วางไว้
4. เจ้าของโครงการ (Project owner) หมายถึงผู้ที่เป็นเจ้าของเกม เป็นผู้ตัดสินใจสุดท้าย ที่กำหนดรูปแบบของเกมที่เสร็จออกมา อาจจะเป็นผู้ว่าจ้างที่ออกทุนจ้างวานทีมพัฒนาเกมให้สร้างเกมตามความต้องการของตน หรืออาจจะเป็นหัวหน้าทีมพัฒนาเกมเองก็ได้ ในกรณีทีทีมพัฒนาเกมเป็นผู้ผลิตเกมของตนเองโดยไม่ได้รับการจ้างวานจากที่อื่น
5. ระบบการเล่นเกม (Gameplay) หมายถึง รายละเอียดต่างๆ ที่จะเป็นตัวกำหนดวิธีการเล่นเกมในแต่ละเกม ได้แก่ กติกา กลไกการเล่น องค์ประกอบต่างๆ

ระดับความยากของเกม แนวคิดการสื่อสารและขั้นตอนของเกม และการควบคุมเกม

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

1. แบบทดสอบปรนัย
2. แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 2061

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ จัดทำแผนการหารายได้ในเกม

3. ทบทวนครั้งที่ - / -

4. สร้างใหม่ ☑ **ปรับปรุง** ☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

อาชีพนักออกแบบเกม

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้ต้องเป็นผู้ที่สามารถออกแบบแนวคิดวิธีการหารายได้เสริมที่อยู่ในเกมได้ จากนั้นสรุปวิธีการหารายได้ในเกมกับฝ่ายการตลาดและออกแบบองค์ประกอบในเกมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการหารายได้ที่เลือก

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบเกม หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

10. ข้อกำหนดหรือกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Licensing or Regulation Related) (ถ้ามี)

N/A

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
20611 รวบรวมข้อมูลการหารายได้ในเกม	1. ค้นหาและรวบรวมข้อมูลอ้างอิงการหารายได้ในเกมจากเกมที่มีในท้องตลาด 2. วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของข้อมูลอ้างอิงที่รวบรวมมาได้ เพื่อเลือกใช้เป็นแนวทางออกแบบการหารายได้ในเกม	
20612 ออกแบบการหารายได้ในเกม	1. เลือกวิธีหารายได้ในเกม จากแนวทางที่เลือกมาร่วมกับฝ่ายการตลาด หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง 2. กำหนดวิธีการหารายได้ และรายละเอียดต่างๆ ลงเอกสารการออกแบบ	
20613 ปรับปรุงและสรุปการหารายได้ในเกม	1. นำเสนอวิธีการหารายได้ในเกมต่อผู้ที่เกี่ยวข้องและรับทราบข้อเสนอแนะ 2. วิเคราะห์ข้อเสนอแนะและกำหนดแนวทางแก้ไข 3. ปรับปรุงเนื้อหาในเอกสารการออกแบบตามแนวทางแก้ไข	

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

มีความรู้และทักษะเกี่ยวกับรูปแบบการหารายได้ของเกมที่ได้รับความนิยมในท้องตลาด มีความรู้ความเข้าใจแนวคิดทางการตลาดในการหารายได้ของเกม ตลอดจนมีการวิเคราะห์สื่อสารข้อมูลได้มีประสิทธิภาพ

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะด้านประสบการณ์การเล่นเกม
2. ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ทักษะด้านความคิดในการนำส่วนประกอบในเกมมาประยุกต์เข้ากับวิธีการหารายได้
4. ทักษะการสื่อสาร

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มของตลาดเกม
2. ความรู้เกี่ยวกับปฏิบัติการตลาด
3. ความรู้เกี่ยวกับการจัดการข้อมูล

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

หลักฐานที่ต้องการจะกำหนดข้อแนะนำเกี่ยวกับการประเมิน และควรที่จะใช้ประกอบร่วมกันกับเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance Criteria) และทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. ใบบันทึกผลการทดสอบภาคปฏิบัติ

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลการสอบแบบทดสอบปรนัย

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. เจ้าหน้าที่สอบตรวจประเมินหลักฐานโดยพิจารณาจากร่องรอยหลักฐานที่เกี่ยวข้อง ทั้งหลักฐานด้านปฏิบัติงานและหลักฐานด้านความรู้

(ง) วิธีการประเมิน

1. แบบทดสอบปรนัย
2. แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

15. ขอบเขต (Range Statement)

ขอบเขตอธิบายถึงขอบเขตของการปฏิบัติงาน และสภาพแวดล้อมอื่นๆ หรือสถานการณ์อื่นๆ ที่มีผลกระทบต่อการทำงาน รวมถึงเครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ทรัพยากรที่ใช้หรือข้อกำหนดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

(ก) คำแนะนำ

1. ในการปฏิบัติงานให้คำนึงถึงทักษะการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียด้านปัจจัยทางการตลาดของเกมเช่น พฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย แนวเกมที่ได้รับความนิยม แนวโน้มทางการตลาด และองค์ประกอบของเกมที่สามารถนำมาใช้หารายได้ มีการกำหนดและนำเสนอวิธีการหารายได้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อรับข้อเสนอแนะไปแก้ไขและมีการปรับปรุงข้อมูลในเอกสารการออกแบบเกม

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. การหารายได้ของเกม (In-game monetization) หมายถึง ช่องทางต่างๆ ภายในตัวเกมที่ใช้หารายได้จากผู้เล่น เช่นการทำร้านค้าในเกม
2. พฤติกรรมของผู้เล่นเกม (Game player behavior) หมายถึง ลักษณะความชอบ และวิธีคิดของกลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย ซึ่งได้รับผลมาจากปัจจัยต่างๆ เช่น อายุ เพศ วัฒนธรรม หรือการดำเนินชีวิตประจำวัน
3. เอกสารการออกแบบเกม (Game design document) หมายถึง เอกสารที่รวบรวมองค์ประกอบต่างๆ เช่น แนวคิด ขั้นตอน ขอบเขตของการออกแบบเกม เอกสารการออกแบบอาจจะถูกเขียนโดยนักออกแบบเกม หรืออาจจะเป็นการเขียนร่วมกันระหว่างทีมนักออกแบบเกม ทีมนักออกแบบศิลปะเกมและทีมนักพัฒนาโปรแกรมเกม และเอกสารนี้มักจะได้รับการปรับปรุงอยู่เสมอเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงข้อมูล นอกจากนี้เอกสารการออกแบบเกมอาจจะถูกใช้เป็นส่วนประกอบของสัญญาข้อตกลงระหว่างเจ้าของโครงการและทีมงานออกแบบเกมอีกด้วย

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

1. แบบทดสอบปรนัย
2. แบบทดสอบภาคปฏิบัติ