



มาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ
Occupational Standard and Professional Qualifications

สาขาวิชาชีพการออกแบบและสร้างสรรค์ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

จัดทำโดย สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

1. ชื่อมาตรฐานอาชีพ

สาขาวิชาชีพการออกแบบและสร้างสรรค์ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

2. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐาน

ทบทวนครั้งที่ 1/2564

3. ทะเบียนอ้างอิง (Imprint)

N/A

4. ข้อมูลเบื้องต้น

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีเหตุผลด้วยความรอบรู้และเข้าใจในองค์รวมของสหวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสำนึกถึงคุณค่า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมอันสามารถประยุกต์

ใช้เพิ่มมูลค่าและยกระดับคุณค่าสินค้าได้ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างพอเพียงและยั่งยืนทั้งในด้านวัศดุกระบวนการผลิตวัฒนธรรมชุมชนและสภาพแวดล้อมสามารถออกแบบตอบสนองความต้องการของตลาดโลกสากลในยุคสมัยโลกาภิวัตน์เผยแพร่และดำรงไว้ซึ่งคุณค่าแห่งภูมิปัญญาท้องถิ่นพร้อมด้วยทักษะและประสบการณ์ทฤษฎีและปฏิบัติเป็นนักออกแบบที่พร้อมทำงานมีคุณธรรมจริยธรรมและจรรยาบรรณจิตสำนึกที่ดีในการประกอบวิชาชีพยึดหยุ่นต่อสถานการณ์ของโลกและสังคมที่แตกต่างหลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเป็นนักออกแบบที่พึงประสงค์ของสังคมและตลาดงานปัจจุบันและอนาคต

ซึ่งนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในอุตสาหกรรมมีอยู่หลากหลายเราควรสร้างมาตรฐานอาชีพและมีการทดสอบประสิทธิภาพของนักออกแบบให้มีมาตรฐานในการประกอบอาชีพ พัฒนาสังคมวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม จนนำไปถึงการพัฒนาประเทศ โดยมีอุตสาหกรรมหลักที่เรามุ่งหวังดังต่อไปนี้

นักออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ ภาวะการผลิตไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ในปี 2558 มีดัชนีผลผลิตอยู่ที่ระดับ 107.71 ลดลงร้อยละ 3.56 เมื่อเทียบกับปีก่อน โดยมาจากกลุ่ม อุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์ปรับตัวลดลงร้อยละ 2.98 เมื่อเทียบกับปีก่อน เนื่องจากความต้องการคอมพิวเตอร์และโน้ตบุ๊กในตลาดโลกลดลง ประกอบกับเศรษฐกิจโลกชะลอตัว ทำให้ความต้องการผลิตภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์ในตลาดโลกลดลง ส่วนกลุ่มอุตสาหกรรมไฟฟ้ามีการปรับตัวลดลงร้อยละ 4.13 เมื่อเทียบกับปีก่อน เนื่องจากกำลังซื้อในประเทศชะลอตัวลง จึงส่งผลให้ความต้องการเครื่องใช้ไฟฟ้าลดลงตามไปด้วย สำหรับเครื่องรับโทรทัศน์มีผู้ผลิตบางรายย้ายฐานการผลิตไปประเทศในกลุ่มอาเซียนในปี 2559 คาดว่าอุตสาหกรรมไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์มีการผลิตเพิ่มร้อยละ 0.81 เมื่อเทียบกับปีก่อน โดยอุตสาหกรรมไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์จะเริ่มฟื้นตัวในไตรมาส 3 ของ ปี 2559 ซึ่งคาดว่าไตรมาส 3 ของปี 2559 จะปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 6.55 โดยปรับตัวเพิ่มขึ้นจากสินค้าหลายรายการ โดยเฉพาะสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ เช่น IC ซึ่งเป็นชิ้นส่วนสำคัญในอุปกรณ์หรือผลิตภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์สำเร็จรูป

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ การผลิตเครื่องเรือนทำด้วยไม้ ปี 2558 มีประมาณ 5.96 ล้านชิ้น เมื่อเทียบกับปีก่อน เพิ่มขึ้นร้อยละ 14.18 ซึ่งปริมาณการผลิตที่เพิ่มขึ้นส่วนใหญ่เป็นการผลิตเพื่อส่งออก ผลิตภัณฑ์เครื่องเรือนไม้ที่มีมูลค่าเพิ่มไม่สูงมากนัก จึงทำให้มูลค่าการส่งออกเครื่องเรือนไม้ไม่เพิ่มขึ้นในทิศทางเดียวกับการผลิตการผลิตและจำหน่ายเครื่องเรือนทำด้วยไม้ ในปี 2559 มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากมาตรการกระตุ้นภาคอสังหาริมทรัพย์ ซึ่งจะช่วยให้มีการโอนและจดทะเบียนมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้ความต้องการสินค้าตกแต่งบ้าน มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามไปด้วย นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมรองเท้าและผลิตภัณฑ์หนัง การผลิตผลิตภัณฑ์รองเท้าและเครื่องหนัง ปี 2558 เมื่อเปรียบเทียบกับปีก่อน ดัชนีผลผลิตการฟอกและตกแต่งหนังฟอกปรับตัวลดลง เนื่องจากภาวะเศรษฐกิจโลก และตลาดค่าหลักของไทย เช่น จีน มีแนวโน้มชะลอตัวจากการปรับนโยบายเศรษฐกิจโดยเน้นพึ่งพาสินค้าในประเทศ และลดการนำเข้าทำให้กำลังซื้อลดลง อีกทั้งอุปสงค์ภายในประเทศลดลง ตามการชะลอตัวของภาวะเศรษฐกิจ และกำลังซื้อของผู้บริโภคที่ลดลง

คาดการณ์ปี 2559 การผลิตและการส่งออกผลิตภัณฑ์รองเท้า และเครื่องหนัง คาดว่าจะขยายตัวได้ หากปัจจัยภาวะเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกา มีแนวโน้มปรับตัวดีขึ้น และจากการเติบโตทางเศรษฐกิจของกลุ่มประเทศ CLMV (กัมพูชา ลาว เมียนมาร์ และเวียดนาม) นอกจากนี้การขับเคลื่อนของนโยบายภาครัฐ และการท่องเที่ยวยังมีแนวโน้มสดใสต่อเนื่องจากจำนวนนักท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งการบริโภคโดยรวมมีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มขึ้น แม้ยังอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าปกติตามการฟื้นตัวอย่างช้าๆ ของเศรษฐกิจคู่ค้าหลัก ทั้งนี้ปัจจัยเสี่ยงจากการชะลอตัวของเศรษฐกิจจีนอาจจะมีผลกระทบต่อการฟื้นตัวของส่งออกสินค้าในกลุ่มรองเท้า และเครื่องหนัง

ซึ่งจากข้อมูลด้านอุตสาหกรรมเบื้องต้นจะเห็นว่าอัตราการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมมีแนวโน้มลดลง ซึ่งเกิดจากมาตรฐานแรงงานการออกแบบและผลิตของประเทศไม่มีมาตรฐานเท่าที่ควรดังนั้นการสร้างมาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพในการออกแบบจึงเป็นกลไกหนึ่งในการพัฒนาประเทศให้สินค้า แรงงานองค์ความรู้เราเทียบเท่าระดับสากลได้

จากการคาดการณ์จะเห็นว่าอุตสาหกรรมในประเทศส่วนใหญ่เน้นหนักด้านผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นหลักและผลิตทำการส่งออกไปทั่วโลก ประเทศไทยถือว่าเป็นฐานแรงงานการศึกษาระดับสากล สร้างรายได้ให้กับประเทศและสร้างงานให้บุคลากรภายในประเทศ แต่หากการพัฒนาหรือการจัดทำมาตรฐานด้านการออกแบบยังไม่มีมีความเหมาะสมเท่าที่ควรดังนั้นหากต้องการพัฒนาประเทศเราควรพัฒนาอุตสาหกรรมด้านอาชีพนักออกแบบอุตสาหกรรมควบคู่ไปด้วย

5. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐานในแต่ละครั้ง

N/A

6. ครั้งที่

(อื่นๆ) 1/2564

ครั้งที่ประกาศก่อนหน้านี้ N/A

วันที่ประกาศ N/A

ข้อสังเกต N/A

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ปรับการจัดระดับคุณวุฒิวิชาชีพ คุณสมบัติผู้เข้ารับการประเมิน และการเลื่อนระดับ

7. คุณวุฒิวิชาชีพที่ครอบคลุม (Professional Qualifications included)

สาขาวิชาชีพการออกแบบและสร้างสรรค์

สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

อาชีพนักออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ระดับ 4

8. คุณวุฒิวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (Related Professional Qualifications)

N/A

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

รหัสหน่วยสมรรถนะ	เนื้อหา
ACC1	สื่อสารและประสานงาน
AL64	พัฒนาระบบการคิดผ่านภาพร่างเพื่อใช้ในการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
AL65	จัดทำภาพ 3 มิติ เพื่อนำเสนอเพื่อประกอบการผลิตคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
AL66	เขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

10. ระดับคุณวุฒิ

10.1 สาขาวิชาชีพการออกแบบและสร้างสรรค์ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม อาชีพนักออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ระดับ 4

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

บุคคลที่มีคุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ในอาชีพนักออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างระดับ 4 จะสามารถปฏิบัติงานประกอบกับความรู้และเข้าใจหลักพื้นฐานของการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างเป็นอย่างดี มีประสบการณ์จากการทำงานในอุตสาหกรรม รู้จักอุปกรณ์ส่วนประกอบทางไฟฟ้าที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับค่าแสง การกำเนิดของแสง การสะท้อน และทฤษฎีสี เป็นอย่างดี มีความเชี่ยวชาญในเรื่องวัสดุต่างๆที่ใช้ในการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างเป็นอย่างดี เข้าใจข้อดี-ข้อจำกัดของกระบวนการขึ้นรูปชิ้นส่วน และการประกอบในระบบการผลิตของอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และแสงสว่าง เข้าใจระบบการผลิตในระบบอุตสาหกรรมในระดับชำนาญ สามารถทำให้กระบวนการผลิตรวดเร็ว ประหยัดเวลา และปลอดภัยกว่าเดิม เพื่อใช้ในการแนะนำทีมและพิจารณาก่อนทำการผลิตในระบบอุตสาหกรรม มีความชำนาญในอาชีพ ปฏิบัติงานด้านการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง มีทักษะองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการเข้าใจปัจจัยเรื่องการตลาดการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างภายในประเทศ สามารถเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ มีความสามารถทางภาษาอังกฤษ ฟัง พูด อ่าน เขียน และเข้าใจหลักการทางด้านสิทธิบัตร

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพปฏิบัติงานด้านการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ระดับ 4 ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะอาชีพ ระดับ 4 ทดสอบโดยการสัมภาษณ์ นำเสนอผลงาน สอบข้อเขียนแบบปรนัย และอัตนัย สอบปฏิบัติ

หลักเกณฑ์การต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพ

N/A

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

ผู้ทำงานในกลุ่มการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ซึ่งมีหน้าที่ปฏิบัติงานด้านการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง และการบริหารจัดการด้านการออกแบบ

หมายเหตุ :N/A

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิจีพีซีพี)

ACC1 สื่อสารและประสานงาน

AL64 พัฒนาระบบการคิดผ่านภาพร่างเพื่อใช้ในการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

AL65 จัดทำภาพ 3 มิติ เพื่อการนำเสนอเพื่อประกอบการผลิตคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

AL66 เขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

ตารางแผนผังแสดงหน้าที่

1. ตารางแสดงหน้าที่ 1

ประกาศใช้ ณ 01/01/2564

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

ความมุ่งหมายหลัก Key Purpose	บทบาทหลัก Key Roles		หน้าที่หลัก Key Function	
	รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย
พัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสาขาอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้สามารถแข่งขันและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล	A	ปฏิบัติงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้ได้มาตรฐาน	ACC	ใช้ระบบสารสนเทศในการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
			AL6	ปฏิบัติงานด้านการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

คำอธิบาย ตารางแผนผังแสดงหน้าที่เป็นแผนผังที่ใช้วิเคราะห์หน้าที่งานเพื่อให้ได้หน้าที่หลัก (Key Function)

2. ตารางแสดงหน้าที่ 1 (ต่อ)

ประกาศใช้ ณ 01/01/2564

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
ACC	ใช้ระบบสารสนเทศในการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	ACC1	สื่อสารและประสานงาน	ACC11	สื่อสารประสานงานเพื่อรวบรวมข้อมูลกับแผนกที่เกี่ยวข้อง
				ACC12	ใช้ระบบเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเครื่องมือสื่อสารสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต
AL6	ปฏิบัติงานด้านการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง	AL64	พัฒนากระบวนการคิดผ่านภาพร่างเพื่อใช้ในการออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง	AL641	ระบุพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้ประเภทต่างๆ ตามรูปแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง (เช่น แจกกัน กรอบรูป ที่ใส่ของ ฯลฯ)
				AL642	ออกแบบรูปแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างแต่ละประเภท โดยหลักการแนวคิดสร้างสรรค์
				AL643	ออกแบบรูปแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างแต่ละประเภท โดยหลักการองค์ประกอบศิลปะ และทฤษฎีสี
				AL644	ระบุแนวคิดเบื้องต้นด้านเกณฑ์มาตรฐานสากลบนภาพร่างในอุตสาหกรรมแสงไฟ และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
				AL645	ออกแบบรูปแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างโดยหลักการยศาสตร์ สัดส่วนมนุษย์
				AL646	ออกแบบรูปแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างโดยแนวคิดการเลือกวัสดุ ไม้ เหล็ก หนัง
				AL647	ออกแบบรูปแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างโดยแนวคิดที่คำนึงถึงความปลอดภัย
				AL648	ออกแบบรูปแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่างโดยแนวคิดที่คำนึงด้านสิ่งแวดล้อม
				AL649	ระบุหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ค่าแสง การสะท้อน
				AL651	จัดทำภาพ 3 มิติด้วยโปรแกรมด้วยประมวลผลภาพเป็น jpeg. png. หรือสกุลไฟล์ใกล้เคียง
				AL652	จัดการประชุมเพื่อนำเสนอภาพ 3 มิติ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จัดซื้อ ฝ้ายผลิต ฝ้ายการตลาด ฝ้ายติดตั้ง
				AL653	จัดประชุมเพื่อชี้แจง ร่วมวางแผนการผลิตผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จัดซื้อ ฝ้ายผลิต ฝ้ายการตลาด ฝ้ายติดตั้ง
				AL654	นำเสนอต้นทุนจากการประมาณราคา
				AL655	จัดทำโมเดลต้นแบบได้ตรงตามภาพ 3 มิติ
AL66	เขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง	AL661	เขียนแบบ 2 มิติ และระบุรายละเอียด		
AL662	เขียนแบบ 3 มิติ ตามระบบการเขียนแบบ Isometrics มุม				

หน้าที่หลัก Key Function		หน่วยสมรรถนะ Unit of Competence		หน่วยสมรรถนะย่อย Element of Competence	
รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย
AL6	ปฏิบัติงานด้านการออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง	AL66	เขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง	AL663	ระบุคุณสมบัติของวัสดุพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบในอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
				AL664	ใช้ศัพท์เฉพาะในอาชีพออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

คำอธิบาย

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

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ ACC1
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ สื่อสารและประสานงาน
3. ทบทวนครั้งที่ 1 / 2564
4. สร้างใหม่ ปรับปรุง

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทั้ง 8 อาชีพ

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้จะสามารถสื่อสาร ประสานงานกับแผนกที่เกี่ยวข้องกับการทำงานทางด้านการออกแบบ สามารถนำข้อมูลที่รวบรวมมานำเสนอ และมีความรู้ความเข้าใจเครื่องมือและใช้สารสนเทศด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ Microsoft office เข้าใจเทคโนโลยีใหม่ๆ และสามารถใช้งานในการสื่อสารดี ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่กับการใช้งานบริหาร เป็นสมรรถนะร่วมของนักออกแบบทุกอาชีพในระดับสูงควรต้องสามารถปฏิบัติได้

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทั้ง 8 อาชีพ

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

- 2163-นักออกแบบผลิตภัณฑ์
- 2163-นักออกแบบอุตสาหกรรม

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

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ทุกอาชีพควรคำนึงถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ เข้าใจหลักการจัดเก็บรวบรวมเอกสาร การจัดการประชุม การนำเสนอผลงานเพื่อถ่ายทอดได้ดี

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
ACC11 สื่อสารประสานงานเพื่อรวบรวมข้อมูลกับแผนกที่เกี่ยวข้อง	1. ระบุหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเองและเข้าใจลำดับของงานก่อนหลัง 2. ชี้แจงกรอบงานในหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในส่วนของตนเองและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ 3. ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้ดี	การสัมภาษณ์
ACC12 ใช้ระบบเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเครื่องมือสื่อสารสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต	1. ใช้โปรแกรม Microsoft หรือโปรแกรมเทียบเคียง 2. เข้าใจเทคโนโลยีใหม่ๆ และนำมาประยุกต์ใช้ในงานบริหารเพื่อการสื่อสารที่ดี 3. ใช้โปรแกรม และ Application จัดทำกรนำเสนองานได้ดี	การสัมภาษณ์

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

เป็นผู้ที่มีความรู้และสามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน Microsoft office เข้าใจขั้นตอนกระบวนการในการออกแบบและผลิตผลิตภัณฑ์ ควบคุมการประชุมและสรุปการประชุมได้ชัดเจนและถูกต้อง

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ปฏิบัติการจัดทำรายงานการออกแบบ ตามอาชีพนั้ๆทั้ง 8 อาชีพ
2. ปฏิบัติการตรวจติดตามการออกแบบ ตามอาชีพนั้ๆทั้ง 8 อาชีพ
3. ปฏิบัติการติดตามข่าวสารเทคโนโลยีการออกแบบตามอาชีพนั้ๆทั้ง 8 อาชีพ
4. ถ่ายทอดเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการออกแบบตามอาชีพนั้ๆทั้ง 8 อาชีพ

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. การจัดทำและตรวจสอบรายงานตามอาชีพนั้ๆทั้ง 8 อาชีพ
2. การจัดทำเป้าหมายการออกแบบตามอาชีพนั้ๆทั้ง 8 อาชีพ
3. กระบวนการเทคโนโลยีการออกแบบและผลิตในระบบอุตสาหกรรม

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. เอกสารรายงานการออกแบบตามอาชีพนั้ๆทั้ง 8 อาชีพ
2. เอกสารรับรองผลการปฏิบัติงานจริง
3. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence).

1. เอกสารผ่านการอบรมเกี่ยวกับการออกแบบตามอาชีพนั้ๆทั้ง 8 อาชีพ
2. เอกสารรับรองการผ่านการสอบสัมภาษณ์

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพปฏิบัติงานด้านการออกแบบตามอาชีพนั้ๆ ทั้ง 8 อาชีพ ในระดับ 4

ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะอาชีพ ระดับ 4 ทดสอบโดย การสัมภาษณ์ นำเสนอผลงาน (Presentation) สอบข้อเขียนแบบปรนัย และอัตนัย สอบปฏิบัติ (ใช้คอมพิวเตอร์และ จัดลำดับขั้นตอนวางแผนการทำงานของเครื่องจักรในระบบการผลิตในอุตสาหกรรมพร้อมแก้ปัญหา)

(ง) วิธีการประเมิน

1. พิจารณาหลักฐานความรู้ (การทดสอบสัมภาษณ์)

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

- **เทคโนโลยีสมัยใหม่** คือ เมื่อก้าวถึงเทคโนโลยี ผู้คนส่วนใหญ่อาจนึกถึงเครื่องมือเครื่องจักรเชิงกลหรืออิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัย แต่ความเป็นจริงคือเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์กับการดำรงชีวิตของมนุษย์มาเป็นเวลานานตั้งแต่ยุคประวัติศาสตร์

เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่มนุษย์นำความรู้จากธรรมชาติวิทยาความคิดค้นและดัดแปลงธรรมชาติเพื่อแก้ปัญหาพื้นฐานในการดำรงชีวิต เทคโนโลยีกับวิทยาศาสตร์มีความสัมพันธ์กันมาก เทคโนโลยีเกิดจากพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ที่ถ่ายทอดมาจากประเทศตะวันตก ซึ่งศึกษาค้นคว้าทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์อย่างต่อเนื่อง และหากเราเป็นนักออกแบบเราควรทันสมัยและเข้าใจองค์ความรู้ใหม่เสมอ

- **การนำเสนอผลงาน** คือ การนำเสนอ ถือเป็นทักษะที่จำเป็นของคนทำงานทั้งในสังคมนธุรกิจ และงานราชการ ที่จะเป็นส่วนหนึ่งนำไปสู่ ความสำเร็จในหน้าที่การทำงาน การที่จะประสบความสำเร็จในการนำเสนอที่ดี ผู้นำเสนอจะต้องมีความเข้าใจในความหมาย ความสำคัญของการนำเสนอ ต้องเป็นผู้ที่รู้รูปแบบ ขั้นตอนของการนำเสนอ รู้ลักษณะของการนำเสนอที่ดี เสริมสร้างคุณสมบัติ ลักษณะของตัวเอง รวมถึงพัฒนาทักษะที่เป็นตัวตนเป็นเอกลักษณ์ในการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ

- **การจัดการประชุม** คือ การประชุมเป็นภารกิจที่สำคัญอย่างหนึ่ง ของหน่วยงาน เนื่องจากเป็นแหล่งระดมความคิดในการ วางแผน วางนโยบาย ตลอดจนแนวปฏิบัติงาน หรือระดมความคิด เพื่อให้การปฏิบัติงานของกิจกรรมใด กิจกรรมหนึ่งสำเร็จผลตามเป้าหมาย ฉะนั้นการจัดการประชุม และการเขียนรายงานการประชุมที่กระชับ รัดกุม จะสนองให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการประชุมตามความมุ่งหมายของหน่วยงานที่จัดการประชุม

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

18.1 ข้อสอบสัมภาษณ์ เป็นข้อสอบที่วัดความรู้ การสื่อสาร ประสานงานกับแผนกที่เกี่ยวข้องกับการทำงานทางด้านการออกแบบ สามารถนำข้อมูลที่รวบรวมมานำเสนอ และมีความรู้ความเข้าใจเครื่องมือและใช้สารสนเทศด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ Microsoft office เข้าใจเทคโนโลยีใหม่ๆ และสามารถใช้งานในการสื่อสารดี ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่กับการใช้งานบริหาร

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ AL64
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ พัฒนาระบวนการคิดผ่านภาพร่างเพื่อใช้ในการออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
3. ทบทวนครั้งที่ 1 / 2564
4. สร้างใหม่ ปรับปรุง

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

นักออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์แสงสว่าง

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้จะสามารถออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างเป็นอย่างดี เข้าใจข้อดี-ข้อจำกัดของกระบวนการขึ้นรูปชิ้นส่วน และการประกอบในระบบการผลิตของอุตสาหกรรมโคมไฟและแสงสว่างเข้าใจระบบการผลิตในระบบอุตสาหกรรมในระดับชำนาญ สามารถทำให้กระบวนการผลิต รวดเร็ว ประหยัดเวลา และปลอดภัยกว่าเดิม เพื่อใช้ในการแนะนำทีมและพิจารณาก่อนทำการผลิตในระบบอุตสาหกรรม มีความชำนาญในอาชีพ ปฏิบัติงานด้านการออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง มีทักษะองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการเข้าใจปัจจัยเรื่องการตลาดการออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างภายในประเทศเป็นอย่างดี สามารถเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำปรึกษากับบุคลากรได้ สามารถนำข้อมูลของพฤติกรรมและการใช้งานของผู้ใช้โคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างประเภทต่างๆ

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

2163-นักออกแบบผลิตภัณฑ์

2163-นักออกแบบอุตสาหกรรม

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

การออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างต้องคำนึงถึงความปลอดภัยและผลิตภัณฑ์จะต้องผ่านมาตรฐาน ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มอก,มาตรฐานคุณภาพสินค้ายุโรป Toy Testing EN71, ASTM

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL641 ระบุพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้ประเภทต่างๆ ตามรูปแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง (เช่น แจกกัน กรอบรูป ที่ใส่ของ ฯลฯ)	1. สามารถนำข้อมูลของพฤติกรรมและการใช้งานของผู้ใช้โคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างประเภทต่างๆ 2. พัฒนาต่อยอดจากการนำข้อมูลพฤติกรรมและแก้ปัญหาในการใช้งาน	ข้อสอบข้อเขียน การสัมภาษณ์ การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL642 ออกแบบรูปแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างแต่ละประเภท โดยหลักการแนวคิดสร้างสรรค์	1. มีแนวความคิดที่ใหม่ แปลก แตกต่าง และผลลัพธ์ที่ได้เป็นไปในทางบวก 2. สร้างลูกเล่นประโยชน์ใช้สอยจากการใช้งาน และเหมาะสมกับกระบวนการผลิต	ข้อสอบข้อเขียน การสัมภาษณ์ การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL643 ออกแบบรูปแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างแต่ละประเภท โดยหลักการองค์ประกอบศิลปะ และทฤษฎีสี	1. การสร้างภาพร่างเป็นไปตามหลักการองค์ประกอบศิลปะ 2. เลือกใช้สีได้ถูกต้องตามหลักการทฤษฎีสีและเหมาะสมกับการออกแบบพัฒนาโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL644 ระบุแนวคิดเบื้องต้นด้านเกณฑ์มาตรฐานสากลบนภาพร่างในอุตสาหกรรมแสงไฟ และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง	1. ภาพร่างต้องอธิบาย รูปทรง วัสดุ สี ขนาด ประโยชน์ใช้สอย 2 เข้าใจมาตรฐานอุตสาหกรรมในการทดสอบคุณสมบัติของโคม อุปกรณ์โคมไฟให้แสงสว่าง	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL645 ออกแบบรูปแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างโดยหลักการ ยศาสตร์ สัดส่วนมนุษย์	1. เข้าใจมาตรฐานของขนาดสัดส่วนการยศาสตร์ 2. สัดส่วนเหมาะสมกับการใช้งานของทุกเพศ ทุกวัย	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL646 ออกแบบรูปแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างโดยแนวคิดการ เลือกวัสดุ ไม้ เหล็ก หนัง	1. เลือกใช้วัสดุและลดต้นทุนในการออกแบบ 2. เลือกใช้วัสดุอย่างคุ้มค่าและนำเสนอวัสดุใหม่ในการใช้งาน และเหมาะสมกับกระบวนการผลิต	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL647 ออกแบบรูปแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างโดยแนวคิดที่ คำนึงด้านความปลอดภัย	1. วิเคราะห์และเลือกใช้มาตรฐานรับรองคุณภาพและความปลอดภัย ในการพัฒนารูปแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างตาม มาตรฐานภายในประเทศและต่างประเทศ 2 ออกแบบโดยใช้หลักการออกแบบเพื่อมวลชน	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL648 ออกแบบรูปแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างโดยแนวคิดที่ คำนึงด้านสิ่งแวดล้อม	1.การออกแบบพัฒนาโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างถูกออกแบบ โดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมการใช้วัสดุอย่างคุ้มค่า 2 เลือกวัสดุสำหรับการใช้งานที่เหมาะสมไม่เป็นมลพิษและอันตราย ต่อสิ่งแวดล้อม	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL649 ระบุหลักการทำงานของโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ค่าแสง การสะท้อน	1.ระบุหลักการการทำงานของโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ค่าแสง การสะท้อน 2 เข้าใจมาตรฐานของหลอดไฟแต่ละชนิดในการให้ค่าความสว่าง ที่ส่งผลต่อการใช้งานแต่ละพื้นที่	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ด้วยกระบวนการผลิตต้นแบบรวดเร็วหรือการพิมพ์ 3 มิติ ใช้โปรแกรม
ในการเขียนแบบ ออกแบบงาน 3 มิติ Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign ,Rhino, 3ds Max, SketchUp, หรือโปรแกรมเทียบเท่าขั้นสูง

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ปฏิบัติการจัดทำรายงานการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
2. ปฏิบัติการตรวจติดตามการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
3. ปฏิบัติการติดตามข่าวสารเทคโนโลยีการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
4. ถ่ายทอดเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. การจัดทำและตรวจสอบรายงาน
2. การจัดทำเป้าหมายการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
3. เทคโนโลยีการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. เอกสารรายงานการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
2. เอกสารรับรองผลการปฏิบัติงานจริง
3. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence).

1. เอกสารผ่านการอบรมเกี่ยวกับการรับผิดชอบด้านการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
2. เอกสารรับรองการผ่านการสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพปฏิบัติงานด้านการออกแบบแสงไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ระดับ 4 ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะอาชีพ ระดับ 6 ทดสอบโดย การสัมภาษณ์ นำเสนอผลงาน (พาวเวอร์พอย) สอบข้อเขียนแบบปรนัย และอัตนัย สอบปฏิบัติ (ใช้คอมพิวเตอร์และ จัดลำดับขั้นตอนวางแผนการทำงานของเครื่องจักรในระบบการผลิตในอุตสาหกรรมแสงไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างพร้อมแก้ปัญหา)

(ง) วิธีการประเมิน

1. พิจารณาหลักฐานความรู้
2. พิจารณาหลักฐานการปฏิบัติงานจริง

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

N/A

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

- Idea Sketch คือ การนำเสนอแนวความคิดในการออกแบบในระยะเวลาสั้นๆ หรือการนำเสนอแนวความคิดเบื้องต้นตามโจทย์ที่ได้รับ หรือตามปัญหาที่ต้องการผลิตภัณฑ์เพื่อช่วยในการแก้ปัญหาต่างๆผ่านการนำเสนอโดยภาพรวม ให้มีความหลากหลายของความคิดโดยมีรูปแบบของการสื่อสารความคิดสร้างสรรค์ด้วยภาพร่างการนำเสนอแนวทางการออกแบบก็ขึ้นอยู่กับเทคนิคและรูปแบบของงานนั้นๆ ด้วย ซึ่งจะต้องคำนึงถึงการสื่อสารให้คนอื่นเข้าใจในงานออกแบบนั้นด้วย
ว่ามีแนวคิดในการออกแบบไปในแนวทางใดควรคำนึงถึงการอธิบายความหมายรูปแบบอย่างชัดเจนสามารถนำเสนอผ่านทางภาพวาดและตัวอักษร

- หลักการศาสตร์ คือ การยศาสตร์ เป็นเรื่องการศึกษาสภาพการทำงานที่มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปฏิบัติงานและสิ่งแวดล้อม การทำงานเป็นการพิจารณาว่าสถานที่ทำงานดังกล่าว ได้มีการออกแบบหรือปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับผู้ปฏิบัติงานอย่างไร เพื่อป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่อาจมีผลกระทบต่อความปลอดภัยและสุขภาพอนามัยในการทำงาน และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานได้ด้วย หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เพื่อทำงานที่ต้องปฏิบัติดังกล่าว มีความเหมาะสมกับผู้ปฏิบัติงาน แทนที่จะบังคับให้ผู้ปฏิบัติงานต้องทนฝืนปฏิบัติงานนั้น ๆ ตัวอย่างง่าย ๆ ตัวอย่างหนึ่งได้แก่การเพิ่มระดับความสูงของโต๊ะทำงานให้สูงขึ้น เพื่อพนักงานจะได้ไม่ต้องก้มโน้มตัวเข้าใกล้ชิ้นงาน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกายศาสตร์ หรือนักการศาสตร์ (Ergonomist) จึงเป็นผู้ที่ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปฏิบัติงาน สถานที่ทำงาน และการออกแบบ

- แนวคิดสร้างสรรค์ที่แปลกและแตกต่างคือ การที่บุคคลสร้างสรรค์สิ่งใหม่ อาทิผลผลิต การแก้ปัญหา นวัตกรรม หรืองานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งมีคุณค่าการตีความเกี่ยวกับ ความแปลกและแตกต่าง ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคม หรือแนวทางที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น กระประเมินคุณค่าก็ในทำนองเดียวกัน คุณสมบัติที่ไข่มุกใช้ในการตีความ “ความใหม่”

- หลักการองค์ประกอบศิลปะ เป็นหลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใดๆก็ตามล้วนมีคุณค่าอยู่สองประการคือ คุณค่าทางด้านรูปทรง และคุณค่าทางด้านเรื่องราว คุณค่าทางด้านรูปทรงเกิดจากการนำเอา องค์ประกอบต่างๆ อันได้แก่ เส้น สี แสง เงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกันเรียกว่า การจัด

- หลักการทฤษฎีสี หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึก ต่างๆตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า

มีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีที่แตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

- การเลือกใช้โปรแกรม : การเลือกโปรแกรมนั้นก็ขึ้นอยู่กับงานที่ออกแบบด้วย เพราะในตอนนี้ มีโปรแกรมสำหรับออกแบบโมเดล 3 มิติมากมาย ที่ถูกสร้างขึ้นมาให้กับงานออกแบบในเฉพาะด้าน ยกตัวอย่างเช่น ถ้าอยากออกแบบงานที่เกี่ยวกับ เครื่องจักรและกลไก ก็เลือกโปรแกรมจำพวก Solidwork หรือ Autocad Inventor ถ้าออกแบบงานปั้นโมเดลรูปเหมือนหรือการทำ Animation ก็ไปทางสายโปรแกรม Zbrush หรือไม่มีก็ Maya โปรแกรมชนิดนี้ ถูกพัฒนาขึ้นมาสำหรับงานเฉพาะด้าน ซึ่งจะมีเครื่องมือในการขึ้นรูปให้เหมาะกับงานที่ออกแบบ แต่ถ้าใครอยากได้โปรแกรมที่ครอบคลุมเกือบทุกด้าน ก็ต้องไปใช้โปรแกรม Rhino ซึ่งจะมี Plug in หรือส่วนเสริมมาให้ใช้มากมาย สำหรับการออกแบบ ส่วนตัวผู้เขียนนั้น จะเน้นไปทางด้าน เครื่องจักรและกลไก ก็จะเลือกโปรแกรมจำพวก Onshape หรือ Solidwork ในการออกแบบ ดังนั้นการจะเลือกโปรแกรมออกแบบหรืออยากเรียนโปรแกรมออกแบบ 3 มิติ เราก็ควรจะตั้งรู้แนวของตัวเองก่อนว่าจะไปทางด้านไหน ก็ให้เลือกโปรแกรมที่ถูกพัฒนาให้ถูกด้าน เพราะจะทำให้การออกแบบโมเดล 3 มิตินั้นง่ายและรวดเร็วมากขึ้น

-มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (มอก) :

มอกเป็นคำย่อมาจาก"มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม" หมายถึงข้อกำหนดทางวิชาการที่สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม(สมอ.) ได้กำหนดขึ้นเพื่อเป็นแนวทางแก่ผู้ผลิตในการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพในระดับที่เหมาะสมกับการใช้งานมากที่สุด ประกอบด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น เกณฑ์ทางเทคนิค คุณสมบัติที่สำคัญ ประสิทธิภาพของการนำไปใช้งาน คุณภาพของวัตถุดิบนำมาผลิต และวิธีการทดสอบ เป็นต้น

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

- 18.1 ข้อสอบข้อเขียน เป็นข้อสอบเพื่อวัดความรู้ หลักในการออกแบบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มาตรฐานอุตสาหกรรม มาตรฐานความปลอดภัย
- 18.2 ข้อสอบสัมภาษณ์ เป็นข้อสอบที่วัดความรู้หลักการและกระบวนการในการออกแบบและผลิตในระบบอุตสาหกรรม หลักการบริหารจัดการองค์กร
- 18.3 สหัตถการปฏิบัติงาน เป็นการวัดความรู้ทางด้านทักษะ หลักในการออกแบบ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มาตรฐานอุตสาหกรรม มาตรฐานความปลอดภัย

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ AL65
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ จัดทำภาพ 3 มิติ เพื่อการนำเสนอเพื่อประกอบการผลิตโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
3. ทบทวนครั้งที่ 1 / 2564
4. สร้างใหม่ ปรับปรุง

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

นักออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้จะสามารถออกแบบแสงไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างและเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในระดับเชี่ยวชาญมีประสบการณ์ทำงานเป็นที่ยอมรับของวงกา
วิชาชีพ เป็นผู้ที่กำหนดทิศทางนโยบายขององค์กร กำหนดตลาดและมีความเข้าใจในด้านตลาดโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างทั้งภายในและภายนอกประเทศ
มีความรู้ความสามารถในอุตสาหกรรมการออกแบบอย่าง สามารถบริหารจัดการบุคลากรได้อย่างดี แบ่งงานเป็นส่วนๆ ให้แก่บุคลากร บริหารจัดการบุคลากรได้อย่างเหมาะสม
เลือกใช้คนให้ตรงกับงานได้ สามารถบริหารจัดการเรื่องเป็นเวลา ได้อย่างชำนาญ มีภาวะผู้นำ และมีความอดทน ความฉลาดทางอารมณ์
สามารถวางแผนและนำเสนอแผนงาน วางแผนกลยุทธ์ในอนาคตได้ สามารถสร้างความร่วมมือ ความสามัคคี สื่อสารให้คนเข้าใจในองค์กรได้

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

2163-นักออกแบบผลิตภัณฑ์

2163-นักออกแบบอุตสาหกรรม

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

การออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างต้องคำนึงถึงความปลอดภัยและผลิตภัณฑ์จะต้องผ่านมาตรฐาน ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
มอก,มาตรฐานคุณภาพสินค้ายุโรป Toy Testing EN71, ASTM

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL651 จัดทำภาพ 3 มิติด้วยโปรแกรม ด้วยประมวลผลภาพเป็น Jpeg. png. หรือสกุลไฟล์ใกล้เคียง	1. กำหนดรูปแบบงานออกแบบของเล่นที่เป็นลักษณะงาน 3 มิติจากใช้โปรแกรมเพื่อออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง 2. สามารถให้คำปรึกษาและแก้ปัญหาในการออกแบบของการเขียนแบบ ออกแบบงาน 3มิติเพื่อการนำเสนอ 3. จัดภาพมุมมอง แสงเงาเหมาะสมกับการนำเสนอลูกค้า	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL652 จัดการประชุมเพื่อนำเสนอภาพ 3 มิติ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จัดซื้อ ฝ่ายผลิต ฝ่ายการตลาด ฝ่ายติดตั้ง	1. จัดประชุมเพื่อระดมความคิดเห็นจากฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่นฝ่ายการตลาด ฝ่ายผลิต ฝ่ายจัดซื้อ 2. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในทางด้าน Graphic designเพื่อนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพและชำนาญ 3. มีความสามารถในการพูดเพื่อโน้มน้าวและนำเสนอ	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL653 จัดประชุมเพื่อชี้แจง รวมวางแผนการผลิตผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จัดซื้อ ฝ้ายผลิต ฝ้ายการตลาด ฝ้ายติดตั้ง	1. จัดประชุมเพื่อระดมความคิดเห็นจากฝ่ายผลิตเพื่อหาวิธีการใ นการผลิต 2. เข้าใจขั้นตอนกระบวนการในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม 3. สรุปประเด็น แนะนำวิธีการเพื่อแก้ปัญหาพร้อมกับทีมงาน	ข้อสอบข้อเขียน การสังเกตการปฏิบัติงาน
AL654 นำเสนอต้นทุนจากการประมาณราคา	1. เลือกใช้วัสดุเพื่อลดต้นทุนในการออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ใ ห้แสงสว่าง 2. คิดประมาณราคา ต้นทุนและเลือกใช้	ข้อสอบข้อเขียน การสังเกตการปฏิบัติงาน
AL655 จัดทำโมเดลต้นแบบได้ตรงตามภาพ 3 มิติ	1.สร้างโมเดลต้นแบบได้ตรงตามภาพ 3 มิติโดยเลือกใช้วัสดุได้เหมาะสม 2. เข้าใจกระบวนการในการสร้างต้นแบบ 3 มิติ	ข้อสอบข้อเขียน การสังเกตการปฏิบัติงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ใช้โปรแกรม ในการเขียนแบบ SolidWorks,Rhinoceros,AutoCAD,3ds Max,SketchUp, Adobe หรือโปรแกรมเทียบเท่า
ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในทางด้านGraphic design เพื่อนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ
เลือกใช้วัสดุและลดต้นทุนในการออกแบบโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างได้อย่างชำนาญและถูกต้อง สร้างโมเดลต้นแบบได้ตรงตามภาพ 3 มิติโดยเลือกใช้วัสดุได้เหมาะสม

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ปฏิบัติการจัดทำรายงานการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
2. ปฏิบัติการตรวจติดตามการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
3. ปฏิบัติการติดตามข่าวสารเทคโนโลยีการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
4. ถ่ายทอดเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. การจัดทำและตรวจสอบรายงาน
2. การจัดทำเป้าหมายการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
3. เทคโนโลยีการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมโคมไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. เอกสารรายงานการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
2. เอกสารรับรองผลการปฏิบัติงานจริง
3. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence).

1. เอกสารผ่านการอบรมเกี่ยวกับการรับผิดชอบด้านการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
2. เอกสารรับรองการผ่านการสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพปฏิบัติงานด้านการออกแบบแสงไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ระดับ 4 ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะอาชีพทดสอบโดย การสัมภาษณ์นำเสนอผลงาน (พาวเวอร์พอย) คัดเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมภาษณ์ โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิที่คัดเลือกในหลายๆด้านและมีความน่าเชื่อถือและคัดกรองพิจารณา (เป็นการมอบให้จากการสมัครแต่ไม่จำเป็นต้องมีผู้ผ่านการคัดเลือก)

(ง) วิธีการประเมิน

1. พิจารณาหลักฐานความรู้
2. พิจารณาหลักฐานการปฏิบัติงานจริง

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

N/A

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

- จัดทำภาพ 3 มิติ หมายถึง ภาพที่สามารถแสดงให้เห็นรายละเอียดทั้งรูปร่างและรูปทรง ลักษณะการประกอบกันอยู่ของชิ้นส่วนต่าง ๆ (ภาพประกอบ) แต่ละชิ้น ทั้งหมดในภาพเดียวกันทั้งหมด สามารถทำความเข้าใจลักษณะการทำงานของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น
- ภาพ 3 มิติ สามารถเขียนได้หลายแบบ ขึ้นอยู่กับลักษณะงานและความเหมาะสมแต่ละแบบ ซึ่งภาพ 3 มิติ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ คือ
- 1. ภาพเอกซโนเมตริก (Axonometric) 2. ภาพเออบลิค (Oblique) เป็นภาพที่มุมเอียงด้านเดียว 3. ภาพทัศนียภาพ (Perspective)

- การเลือกใช้โปรแกรมประมวลผลภาพ 3 มิติ : การเลือกโปรแกรมนั้นก็ต้องขึ้นอยู่กับงานที่ออกแบบด้วย เพราะในตอนนี้ มีโปรแกรมสำหรับออกแบบโมเดล 3 มิติมากมาย ที่ถูกสร้างขึ้นมาให้กับงานออกแบบในเฉพาะด้าน ยกตัวอย่างเช่น ถ้าอยากออกแบบงานที่เกี่ยวกับ เครื่องจักรและกลไก ก็เลือกโปรแกรมจำพวก Solid work หรือ AutoCAD Inventor ถ้าออกแบบงานปั้นโมเดลรูปเหมือนหรือการทำ Animation ก็ไปทางสายโปรแกรม Z Brush หรือโมเก้ Maya โปรแกรมชนิดนี้ ถูกพัฒนาขึ้นมาสำหรับงานเฉพาะด้าน ซึ่งจะมีเครื่องมือในการขึ้นรูปให้เหมาะกับงานที่ออกแบบ แต่ถ้าใครอยากได้โปรแกรมที่ครอบคลุมเกือบทุกด้าน ก็ต้องไปใช้โปรแกรม Rhino ซึ่งจะมี Plug in หรือส่วนเสริมมาให้ใช้มากมาย สำหรับการออกแบบ ส่วนตัวผู้เขียนนั้น จะถนัดไปทางด้าน เครื่องจักรและกลไก ก็จะเลือกโปรแกรมจำพวก On shape หรือ Solid Work ในการออกแบบ ดังนั้นการจะเลือกโปรแกรมออกแบบหรืออยากจะทำโปรแกรมออกแบบ 3 มิติ เราก็ควรจะตั้งรูปร่างของตัวเองก่อนว่าจะไปทางด้านไหน ก็ให้เลือกโปรแกรมที่ถูกพัฒนามาให้ถูกด้าน เพราะจะทำให้การออกแบบโมเดล 3 มิตินั้นง่ายและรวดเร็วมากขึ้น

- นำเสนอต้นทุนจากการประมาณราคา หมายถึง การคำนวณหาปริมาณวัสดุ ค่า แรงและค่าดำเนินการที่ราคาใกล้เคียงกับค่าใช้จ่ายจริงมากที่สุด ในการแยกรายการวัสดุ ค่าแรง ค่าใช้จ่ายเครื่องมือเครื่องจักร และค่าใช้จ่ายอื่นที่เกี่ยวข้องกับงานโดยมีผลกับตัวแปรตามในด้านระยะเวลาของการทำงาน ดังนั้นการประมาณราคาจึงไม่ใช่ราคาที่แท้จริง แต่อาจใกล้เคียงกับราคาจริง ซึ่งไม่ควรจะผิดพลาดไปจากราคาที่แท้จริงเกินกว่า 10 %

- จัดทำโมเดลต้นแบบ หมายถึง การสร้างต้นแบบเสมือนจริงโดยใช้วัสดุ และการทำสีตกแต่งให้สวยเหมือนกับของจริงและทำให้ลูกค้าหรือผู้ซื้อเข้าใจงานผลิตภัณฑ์มากขึ้น

16. หน่วยสมรรถนะรวม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

18.1 ข้อสอบข้อเขียน เป็นข้อสอบเพื่อวัดความรู้ในการใช้โปรแกรมการเขียนภาพ 3 มิติและกระบวนการสร้างต้นแบบ 3 มิติ

18.2 สาคิตการปฏิบัติงาน เป็นการวัดความรู้ทางด้านทักษะ ในการใช้โปรแกรมการเขียนภาพ 3 มิติและกระบวนการสร้างต้นแบบ 3 มิติ

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ AL66
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ เขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบโคไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
3. ทบทวนครั้งที่ 1 / 2564
4. สร้างใหม่ ปรับปรุง

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

นักออกแบบแสงไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้จะสามารถออกแบบแสงไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง และเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ เป็นผู้ที่กำหนดทิศทางนโยบายขององค์กร กำหนดตลาดและมีความเข้าใจในด้านตลาดโคไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างทั้งภายในและภายนอกประเทศ มีความรู้ความสามารถในอุตสาหกรรมการออกแบบ สามารถบริหารจัดการบุคลากรได้อย่างดี แบ่งงานเป็นส่วนๆให้แก่บุคลากร บริหารจัดการบุคลากรได้อย่างเหมาะสม เลือกใช้คนให้ตรงกับงานได้ สามารถบริหารจัดการเรื่องเป็นเวลา มีภาวะผู้นำ และมีความอดทน ความฉลาดทางอารมณ์ สามารถวางแผนและนำเสนอแผนงาน วางแผนกลยุทธ์ในอนาคตได้ สามารถสร้างความร่วมมือ ความสามัคคี สื่อสารให้คนเข้าใจในองค์กรได้ ใช้โปรแกรม ในการเขียนแบบ ภาพ 2 มิติ SolidWorks, AutoCAD, ,SketchUp, Adobe หรือโปรแกรมเทียบเท่า เพื่อใช้ในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ระบุคุณสมบัติของวัสดุพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบในอุตสาหกรรมโคไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง วิเคราะห์การเลือกใช้งานวัสดุอุปกรณ์ เพื่อควบคุมการใช้งาน ขึ้นต้นแบบ (mock up) ผลิตภัณ์โคไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ด้วยวัสดุพื้นฐาน

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

2163-นักออกแบบผลิตภัณฑ์

2163-นักออกแบบอุตสาหกรรม

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

การออกแบบอุตสาหกรรมโคไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่างต้องคำนึงถึงความปลอดภัยและผลิตภัณฑ์จะต้องผ่านมาตรฐาน ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มอก,มาตรฐานคุณภาพสินค้ายุโรป Toy Testing EN71, ASTM

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL661 เขียนแบบ 2 มิติ และระบุรายละเอียด	1. เลือกใช้สัญลักษณ์ในการเขียนแบบอย่างถูกต้อง 2. ใช้โปรแกรม ในการเขียนแบบ ภาพ 2 มิติ SolidWorks, AutoCAD,,Sket เพื่อใช้ในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL662 เขียนแบบ 3 มิติ ตามระบบการเขียนแบบ Isometrics มุม	1. ใช้โปรแกรม ในการ ออกแบบภาพ 3 มิติแยกชิ้นส่วนรายละเอียดของแต่ละชิ้นเพื่อใช้ในการผลิตสิ่งของ ประมาณราคา 2. แสดงรายการประกอบแบบเพื่อประกอบในการผลิต	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL663 ระบุคุณสมบัติของวัสดุพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบในอุตสาหกรรมโคไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง	1.ระบุคุณสมบัติของวัสดุพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบในอุตสาหกรรมโคไฟ 2. วิเคราะห์การเลือกใช้งานวัสดุอุปกรณ์เพื่อควบคุมการใช้งาน	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL664 ใช้ศัพท์เฉพาะในอาชีพออกแบบโคไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง	1.ใช้ศัพท์เฉพาะในอาชีพออกแบบโคไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง 2.อธิบายแบบโดยใช้ศัพท์เทคนิคเพื่อความเข้าใจในการผลิต	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ใช้โปรแกรม ในการเขียนแบบ ภาพ 2 มิติ SolidWorks, AutoCAD, ,SketchUp, Adobe หรือโปรแกรมเทียบเท่า เพื่อใช้ในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ระบุคุณสมบัติของวัสดุพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบในอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง วิเคราะห์การเลือกใช้งานวัสดุอุปกรณ์ เพื่อควบคุมการใช้งาน เขาศัพท์เฉพาะในอาชีพออกแบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ปฏิบัติการจัดทำรายงานการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
2. ปฏิบัติการตรวจติดตามการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
3. ปฏิบัติการติดตามข่าวสารเทคโนโลยีการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
4. ถ่ายทอดเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. การจัดทำและตรวจสอบรายงาน
2. การจัดทำเป้าหมายการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
3. เทคโนโลยีการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. เอกสารรายงานการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
2. เอกสารรับรองผลการปฏิบัติงานจริง
3. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence).

1. เอกสารผ่านการอบรมเกี่ยวกับการรับผิดชอบด้านการออกแบบอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แสงสว่าง
2. เอกสารรับรองการผ่านการสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพอาชีพปฏิบัติงานด้านการออกแบบแสงไฟและอุปกรณ์ให้แสงสว่าง ระดับ 4 ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะอาชีพทดสอบโดย การสัมภาษณ์นำเสนอผลงาน (พาวเวอร์พอย) คัดเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมภาษณ์ โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่คัดเลือกในหลายๆด้านและมีความน่าเชื่อถือและคัดกรองพิจารณา (เป็นการมอบให้จากการสมัครแต่ไม่จำเป็นต้องมีผู้ผ่านการคัดเลือก)

(ง) วิธีการประเมิน

1. พิจารณาหลักฐานความรู้
2. พิจารณาหลักฐานการปฏิบัติงานจริง

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

N/A

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

- การเขียนแบบเพื่อผลิต หมายถึง การถ่ายทอดความคิดของผู้ออกแบบลงบนกระดาษอย่างเป็นระเบียบแบบแผน เพื่อให้บุคคลได้เข้าใจโดยไม่จำกัดระยะเวลาในการศึกษาทำความเข้าใจ การเขียนแบบเป็นภาษาอย่างหนึ่งที่ใช้กันในงานช่างหรืองานอุตสาหกรรม เป็นภาษาที่ถ่ายทอดความคิดหรือความต้องการของผู้ออกแบบไปให้ผู้อื่นได้ทราบ และเข้าใจได้อย่างถูกต้องไม่คลาดเคลื่อน โดยแบบที่เขียนขึ้นจะเป็นสื่อกลางที่จะนำความคิดไปสร้างได้อย่างถูกต้อง อันจะเป็นการประหยัดและได้งานที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการ อย่างไรก็ตามเพื่อให้ได้ความเข้าใจที่ตรงกันการเขียนแบบจะต้องเป็นภาษาสากล โดยเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ และรูปแบบต่าง ๆ จะต้องเข้าใจได้ง่าย แม้แต่ผู้ที่ไม่ได้ศึกษาวิชาเขียนแบบก็สามารถเข้าใจได้พอสมควร

เขียนแบบ 3 มิติ ตามระบบการเขียนแบบ Bill of Material (BOM) หมายถึง โครงสร้างสินค้าหรือสูตรการผลิตเป็นข้อมูลสำคัญอย่างหนึ่งในกระบวนการผลิต

จะแสดงข้อมูลดังต่อไปนี้ ส่วนประกอบ จำนวนส่วนประกอบ รายการสิ่งทีผลิตขึ้นจากส่วนการประกอบ รายการวัตถุดิบ ซึ่งเป็นรายการที่สำคัญเพื่อแสดงในการผลิตต่อสินค้าหนึ่งหน่วย

มาตรฐานในการเขียนแบบ หมายถึง ข้อกำหนดหรือข้อตกลงกันระหว่างผู้ผลิต และผู้ใช้เพื่อสร้างความเข้าใจให้ตรงกันเกี่ยวกับขนาดรูปร่าง น้ำหนัก และส่วนผสมของวัสดุอย่างใดอย่างหนึ่งทีทำการผลิตขึ้นจากแหล่งผลิตต่าง ๆ ให้มีคุณสมบัติและคุณภาพเหมือนกันสามารถนำมาใช้สับเปลี่ยนทดแทนกันได้

การเขียนแบบจัดเป็นกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญช่างเทคนิคเป็นอาชีพทีเกี่ยวข้องกับงานด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ช่างเทคนิคทีเขียนแบบจะถ่ายทอดความคิด และการสเกตซ์ของวิศวกรสถาปนิกมา

น้กออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นรายละเอียดในงานเขียนแบบ และการระบุรายการในงานเขียนแบบเพื่อให้เข้าใจตรงกันระหว่างผู้สั่งงานกับผู้ใช้ปฏิบัติงาน จึงมีการกำหนดมาตรฐานในงานเขียนแบบขึ้น

มาตราส่วน หมายถึง การอ่านค่าความยาว งานเขียนแบบแบ่งการวัดขนาดเป็น 2 ระบบใหญ่ ๆ คือ 1. ระบบนิ้ว (ระบบอังกฤษ) การวัดระบบนี้จะใช้หน่วยเป็นนิ้ว 2. ระบบเมตริก การวัดระบบนี้ใช้หน่วยเป็นมิลลิเมตร เซนติเมตร เมตรมาตราส่วน (SCALE) หมายถึง อัตราทีใช้ย่อหรือขยายส่วน การเขียนแบบโดยทั่วไป ภาพทีเขียนแบบจะมีขนาดทีสัมพันธ์พอเหมาะกบขนาดกระดาษเขียนแบบเสมอ เมื่อมองภาพแล้วเห็นรายละเอียดได้ชัดเจนสมบูรณ์ ฉะนั้นการเลือกใช้มาตราส่วนทีเหมาะสมกบขนาดกระดาษเขียนแบบ ผู้เขียนแบบจึงต้องควรคำนึงถึงมาก

16. หน่วยสมรรถนะรวม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมรวม/กลุ่มอาชีพรวม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

18.1 ข้อสอบข้อเขียน เป็นข้อสอบเพื่อวัดความรู้ หลักการในการใช้โปรแกรมในการเขียนแบบและแสดงรายละเอียด

18.2 สาธิตการปฏิบัติงาน เป็นการวัดความรู้ทางด้านทักษะหลักการในการใช้โปรแกรมในการเขียนแบบและแสดงรายละเอียด