มาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ
Occupational Standard and Professional Qualifications

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน (Animation)

จัดทำโดย สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)
ร่วมกับ สมาคมดิจิทัลเพื่อการศึกษาไทย

1. ชื่อมาตรฐานอาชีพ

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน (Animation)

2. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐาน

ครั้งที่ 1 : พ.ศ. 2556 ครั้งที่ 2 : พ.ศ. 2563

3. ทะเบียนอ้างอิง (Imprint)

-

4. ข้อมูลเบื้องต้น

มาตรฐานสาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน (Animation) มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสาขาอาชีพ ICT ให้สามารถแข่งขันและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล สนับสนุนบุคลากรในกลุ่มอาชีพ ให้มีสมรรถนะตรงตามความต้องการของผู้ว่าจ้าง มีทักษะทางเทคนิคในการปฏิบัติงาน

5. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐานในแต่ละครั้ง

ครั้งที่ 1 : พ.ศ. 2556 ครั้งที่ 2 : พ.ศ. 2563

6. ครั้งที่

ครั้งที่ 3

ปีที่ประกาศ : พ.ศ. 2568

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ :

- ทบทวนอาชีพและระดับคุณวุฒิให้สอดคล้องกับอาชีพด้านแอนิเมชัน
- ทบทวนคุณลักษณะผลการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับสมรรถนะของคุณวุฒิวิชาชีพ
- ทบทวนการเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพสาขาวิชาชีพ
- ทบทวนสมรรถนะอาชีพ (หน่วยสมรรถนะ หน่วยสมรรถนะย่อย เกณฑ์การปฏิบัติงาน และรายละเอียดหน่วยสมรรถนะ)
- ทบทวนเครื่องมือประเมิน กระบวนการประเมิน คู่มือการประเมิน สัดส่วนคะแนน เกณฑ์การผ่านการประเมิน)

7. คุณวุฒิวิชาชีพที่ครอบคลุม (Professional Qualifications included)

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล

สาขาแอนิเมชัน

นักออกแบบแนวคิดและภาพประกอบสำหรับแอนิเมชัน ระดับ 4

8. คุณวุฒิวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (Related Professional Qualifications)

-

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

รหัสหน่วยสมรรถนะ	**เนื้อหา**
50101	ออกแบบและลงสีตัวละครให้สอดคล้องกับโจทย์ แนวคิด และบริบทที่กำหนด
50102	ออกแบบฉากโดยใช้แสง เงา พื้นผิว และสี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และบรรยากาศตามโจทย์ที่กำหนด

10. ระดับคุณวุฒิ

10.1 สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน นักออกแบบแนวคิดและภาพประกอบสำหรับแอนิเมชัน ระดับ 4

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

เป็นผู้ที่สามารถวิเคราะห์โจทย์และบริบทเพื่อสร้างสรรค์แนวคิดทางศิลปะสำหรับงานแอนิเมชันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถออกแบบและลงสีตัวละครและฉากให้สอดคล้องกับแนวคิด และมีทักษะทางเทคนิคในการนำเสนออารมณ์ บรรยากาศ และเรื่องราวผ่านภาพประกอบ รวมถึงสามารถควบคุมคุณภาพของผลงานเพื่อรองรับการผลิตในกระบวนการแอนิเมชันระดับมืออาชีพ

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน
อาชีพนักออกแบบแนวคิดและภาพประกอบสำหรับแอนิเมชัน ระดับ 4
   - มีประสบการณ์ทำงานด้านแอนิเมชัน หรือที่เกี่ยวข้อง หรือ
   - ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า ในด้านแอนิเมชันหรือที่เกี่ยวข้อง หรือ
   - ผู้ที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ในด้านแอนิเมชัน หรือที่เกี่ยวข้อง
2. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน
อาชีพนักออกแบบแนวคิดและภาพประกอบสำหรับแอนิเมชัน ระดับ 4
   - ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักออกแบบแนวคิดและภาพประกอบสำหรับแอนิเมชัน ระดับ 4 จำนวน 2 หน่วย

หลักเกณฑ์การต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพ

N/A

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

นักออกแบบภาพประกอบ นักออกแบบแนวคิด ผู้สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์และมัลติมีเดีย ผู้ประกอบวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพในงานบันเทิง สื่อดิจิทัล และแอนิเมชัน รวมถึงผู้ที่ทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันหรือหน่วยงานสร้างสรรค์เนื้อหาทัศนศิลป์
หมายเหตุ : (ข้อแนะนำเฉพาะสำหรับคุณวุฒิวิชาชีพนี้)
ไม่มี

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

50101 ออกแบบและลงสีตัวละครให้สอดคล้องกับโจทย์ แนวคิด และบริบทที่กำหนด

50102 ออกแบบฉากโดยใช้แสง เงา พื้นผิว และสี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และบรรยากาศตามโจทย์ที่กำหนด

ตารางแผนผังแสดงหน้าที่

1. ตารางแสดงหน้าที่ 1

ประกาศใช้ ณ 21/08/2568

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**
พัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสาขาอาชีพ ICT ให้สามารถแข่งขันและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล	50	ปฏิบัติงานด้าน Animation ให้ได้มาตรฐานอาชีพ	501	สร้างแนวคิดและการออกแบบแอนิเมชัน

คำอธิบาย ตารางแผนผังแสดงหน้าที่เป็นแผนผังที่ใช้วิเคราะห์หน้าที่งานเพื่อให้ได้หน้าที่หลัก (Key Function)

2. ตารางแสดงหน้าที่ 1 (ต่อ)

ประกาศใช้ ณ 21/08/2568

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**
501	สร้างแนวคิดและการออกแบบแอนิเมชัน	50101	ออกแบบและลงสีตัวละครให้สอดคล้องกับโจทย์ แนวคิด และบริบทที่กำหนด	5010101	อธิบายแนวคิดในการออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับโจทย์และบริบท
				5010102	อธิบายกระบวนการออกแบบตัวละครอย่างเป็นลำดับตั้งแต่แนวคิดจนถึงผลงานสมบูรณ์
				5010103	สร้างภาพตัวละครที่สะท้อนบุคลิก ลักษณะเฉพาะ และอารมณ์ตามโจทย์
		50102	ออกแบบฉากโดยใช้แสง เงา พื้นผิว และสี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และบรรยากาศตามโจทย์ที่กำหนด	5010201	อธิบายแนวคิดในการออกแบบฉากให้สอดคล้องกับเนื้อหาและบรรยากาศของเรื่อง
				5010202	อธิบายกระบวนการออกแบบฉากอย่างเป็นลำดับตั้งแต่แนวคิดจนถึงผลงานสมบูรณ์
				5010203	สร้างภาพฉากที่แสดงรายละเอียดของแสง เงา พื้นผิว และสี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ตามบริบทของโจทย์

คำอธิบาย

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

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 50101

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ ออกแบบและลงสีตัวละครให้สอดคล้องกับโจทย์ แนวคิด และบริบทที่กำหนด

3. ทบทวนครั้งที่ 2 / 2568

4. สร้างใหม่ ☐ **ปรับปรุง** ☑

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

2651 นักทัศนศิลป์
2659 ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะและศิลปินการแสดง ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
3435 ผู้ประกอบวิชาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับด้านศิลปะ วัฒนธรรม ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
นักออกแบบฉากและตัวละคร (Conceptual Art)

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

สามารถออกแบบตัวละครเบื้องต้นให้สอดคล้องกับแนวคิด โจทย์ และบริบทที่กำหนด โดยสามารถอธิบายแนวคิดและกระบวนการออกแบบอย่างมีเหตุผล รวมถึงนำเสนอภาพตัวละครที่ถ่ายทอดบุคลิก อารมณ์ และเอกลักษณ์ได้อย่างเหมาะสม
พร้อมเลือกใช้เทคนิคการลงสีเพื่อสื่อสารบุคลิกภาพและบรรยากาศได้ตามวัตถุประสงค์

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ผู้ประกอบวิชาชีพด้านอุตสาหกรรมดิจิทัล

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

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

ไม่มี

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
5010101 อธิบายแนวคิดในการออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับโจทย์และบริบท	1.1 รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบุคลิกและบริบทของตัวละครจากโจทย์ที่ได้รับ 1.2 วิเคราะห์และตีความโจทย์เพื่อสร้างแนวคิดการออกแบบตัวละคร 1.3 นำเสนอแนวคิดผ่านภาพร่างหรือกระดานแนวคิด (mood board) ให้สอดคล้องกับโครงเรื่อง	แฟ้มสะสมผลงาน
5010102 อธิบายกระบวนการออกแบบตัวละครอย่างเป็นลำดับตั้งแต่แนวคิดจนถึงผลงานสมบูรณ์	2.1 ระบุขั้นตอนการพัฒนาตัวละครตั้งแต่ภาพร่างเบื้องต้นไปจนชิ้นงานสำเร็จ 2.2 เลือกใช้รูปแบบและเทคนิคให้สอดคล้องกับโจทย์ที่ได้รับ 2.3 อธิบายเหตุผลของแต่ละขั้นตอนในการออกแบบตัวละคร	ข้อสอบข้อเขียน

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
5010103 สร้างภาพตัวละครที่สะท้อนบุคลิก ลักษณะเฉพาะ และอารมณ์ตามโจทย์	3.1 สร้างภาพตัวละครที่สอดคล้องกับแนวคิดและโจทย์ที่ได้รับ 3.2 วาดภาพแสดงลักษณะกายภาพ อารมณ์ และท่าทางของตัวละครอย่างชัดเจน 3.3 ลงสีเพื่อสื่อสารบุคลิกและบรรยากาศตามที่ตั้งใจได้อย่างเหมาะสม 3.4 รวบรวมและจัดทำเอกสารต้นแบบตัวละคร (Character sheet)	ข้อสอบข้อเขียน แฟ้มสะสมผลงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ไม่มี

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะในการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบตัวละคร
2. ทักษะในการสื่อสารแนวคิดผ่านภาพร่างและ moodboard
3. ทักษะในการวาดภาพตัวละครอย่างมีสัดส่วนและมีบุคลิกที่ชัดเจน
4. ทักษะในการเลือกใช้เทคนิคการลงสีที่เหมาะสมเพื่อสื่อสารบุคลิกและบรรยากาศ
5. ทักษะในการใช้โปรแกรมหรือเครื่องมือสำหรับการวาดภาพและออกแบบดิจิทัล
6. ทักษะในการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถให้เหตุผลประกอบการออกแบบได้

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความมรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบตัวละคร (Character Design)
2. ความรู้พื้นฐานด้านทฤษฎีสีและจิตวิทยาของสี
3. ความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาแนวคิดเชิงสร้างสรรค์
4. ความรู้เกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร
5. ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตแอนิเมชันและบทบาทของตัวละครในบริบทนั้น
6. ความเข้าใจในองค์ประกอบศิลป์ เช่น เส้น รูปร่าง แสง เงา พื้นผิว

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลจากการทดสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

ผู้เข้ารับการประเมินต้องผ่านการประเมิน ที่ครอบคลุมในทุกสมรรถนะประเมินย่อย ขอบเขต ความรู้ และทักษะที่กำหนด ในกรณีที่ผู้รับการประเมินผ่านไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้ประเมินจะต้องแจ้งหน่วยสมรรถนะที่ไม่ผ่าน และให้ผู้รับการประเมินไปทบทวนสมรรถนะที่ยังไม่ผ่านและสามารถกลับมาทดสอบสมรรถนะใหม่อีกครั้ง

(ง) วิธีการประเมิน

1. ผู้ประเมินประเมินความรู้ โดยใช้การทดสอบด้วยแบบทดสอบข้อเขียน
2. การประเมินผลการปฏิบัติงานใช้แฟ้มสะสมงาน

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

ไม่มี

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. รวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับตัวละครจากโจทย์ เช่น แนวเรื่อง ประเภทของงาน กลุ่มเป้าหมาย และบริบทของเรื่อง
2. ศึกษาและวิเคราะห์บุคลิกตัวละครจากบทหรือแนวคิดหลักของเรื่อง เช่น บทบาทของตัวละคร ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น จุดมุ่งหมาย และแรงจูงใจ
3. ศึกษาบริบทเพิ่มเติม เช่น ยุคสมัย สภาพสังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และอิทธิพลจากงานอ้างอิง เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบ
4. วิเคราะห์และตีความโจทย์เพื่อสร้างแนวคิดการออกแบบตัวละครให้ชัดเจน สะท้อนเอกลักษณ์ และสอดคล้องกับอารมณ์และบรรยากาศของเรื่อง
5. เขียนคำอธิบายแนวคิดเบื้องต้น (Character Concept Statement) ที่ระบุลักษณะภายนอก นิสัยใจคอ และบทบาทของตัวละคร
6. สร้างภาพร่างหรือรวบรวมภาพอ้างอิงเพื่อประกอบแนวคิด เช่น รูปร่าง หน้าตา เสื้อผ้า สีหน้า อิริยาบถ และอารมณ์
7. จัดทำกระดานแนวคิด (Moodboard) เพื่อแสดงทิศทางการออกแบบตัวละครอย่างชัดเจน ทั้งในแง่ของรูปลักษณ์ บุคลิกภาพ และบริบท
8. นำเสนอแนวคิดผ่านภาพร่างประกอบคำอธิบายอย่างเป็นระบบ โดยสามารถอธิบายเหตุผลของการออกแบบและความเชื่อมโยงกับโครงเรื่องได้อย่างเหมาะสม

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

วิธีการประเมินสามารถจำแนกได้ตามสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. สมรรถนะย่อย 5010101 1.1 รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบุคลิกและบริบทของตัวละครจากโจทย์ที่ได้รับ ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อเขียน พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
2. สมรรถนะย่อย 5010102 อธิบายกระบวนการออกแบบตัวละครอย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่แนวคิดจนถึงผลงานสมบูรณ์ ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อเขียน สอบปฏิบัติ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
3. สมรรถนะย่อย 5010103 สร้างภาพตัวละครที่สะท้อนบุคลิก ลักษณะเฉพาะ และอารมณ์ตามโจทย์ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อเขียน พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 50102

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ ออกแบบฉากโดยใช้แสง เงา พื้นผิว และสี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และบรรยากาศตามโจทย์ที่กำหนด

3. ทบทวนครั้งที่ 2 / 2568

4. สร้างใหม่ ☐ **ปรับปรุง** ☑

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

2651 นักทัศนศิลป์
2659 ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะและศิลปินการแสดง ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
3435 ผู้ประกอบวิชาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับด้านศิลปะ วัฒนธรรม ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
นักออกแบบฉากและตัวละคร (Conceptual Art)

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

เป็นผู้ที่สามารถออกแบบฉากเบื้องต้นโดยพิจารณาจากแนวคิดเรื่องราว บริบทของเวลา สถานที่ และอารมณ์ที่ต้องการถ่ายทอด ผ่านการใช้แสง เงา พื้นผิว และสีอย่างเหมาะสม โดยสามารถอธิบายกระบวนการออกแบบได้อย่างเป็นระบบและสร้างผลงานฉากที่มีบรรยากาศสอดคล้องกับแนวคิดที่กำหนด

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ผู้ประกอบวิชาชีพด้านอุตสาหกรรมดิจิทัล

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

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

ไม่มี

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
5010201 อธิบายแนวคิดในการออกแบบฉากให้สอดคล้องกับเนื้อหาและบรรยากาศของเรื่อง	1.1 รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานที่ เวลา และอารมณ์ของฉากตามโจทย์ 1.2 วิเคราะห์และตีความโจทย์เพื่อสร้างแนวคิดการออกแบบฉาก 1.3 นำเสนอแนวคิดผ่านการร่างภาพหรือภาพประกอบเบื้องต้น	แฟ้มสะสมผลงาน
5010202 อธิบายกระบวนการออกแบบฉากอย่างเป็นลำดับตั้งแต่แนวคิดจนถึงผลงานสมบูรณ์	2.1 ระบุขั้นตอนการออกแบบฉากตั้งแต่ภาพร่างเบื้องต้นไปจนชิ้นงานสำเร็จ 2.2 เลือกใช้รูปแบบและเทคนิคให้สอดคล้องกับโจทย์ที่ได้รับ 2.3 อธิบายเหตุผลของแต่ละขั้นตอนในการออกแบบฉาก	ข้อสอบข้อเขียน แฟ้มสะสมผลงาน
5010203 สร้างภาพฉากที่แสดงรายละเอียดของแสง เงา พื้นผิว และสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ตามบริบทของโจทย์	3.1 วาดฉากที่มีองค์ประกอบครบถ้วนและสอดคล้องกับเรื่องราว 3.2 เลือกใช้การให้แสง เงา และพื้นผิวในการสร้างมิติและบรรยากาศ 3.3 ลงสีเพื่อสื่อถึงอารมณ์ของฉากตามแนวคิดได้	การสาธิตการปฏิบัติงาน แฟ้มสะสมผลงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ไม่มี

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะในการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลด้านบริบทของฉาก
2. ทักษะในการตีความโจทย์และสร้างแนวคิดสำหรับการออกแบบฉาก
3. ทักษะในการวางองค์ประกอบของฉากให้สัมพันธ์กับโครงเรื่อง
4. ทักษะในการเลือกใช้เทคนิค แสง เงา พื้นผิว และสี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์
5. ทักษะในการวาดภาพฉากให้มีความสมบูรณ์ในด้านบรรยากาศและองค์ประกอบศิลป์
6. ทักษะในการนำเสนอแนวคิดและกระบวนการออกแบบฉากอย่างมีเหตุผล

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบฉากในงานแอนิเมชัน
2. ความรู้ด้านการใช้แสง เงา และสีเพื่อสื่อสารบรรยากาศและอารมณ์
3. ความเข้าใจในลักษณะพื้นผิว วัสดุ และผลของแสงต่อวัสดุ
4. ความรู้เกี่ยวกับการวางองค์ประกอบภาพและการจัดวางวัตถุในพื้นที่
5. ความรู้ด้านแนวคิดเชิงศิลป์ เช่น ทฤษฎีสี สัดส่วน มุมมอง และจุดเด่นของภาพ
6. ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบและนำเสนอฉากในงานผลิตภาพเคลื่อนไหว

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. ผลจากการปฏิบัติงาน
2. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลจากการทดสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

ผู้เข้ารับการประเมินต้องผ่านการประเมิน ที่ครอบคลุมในทุกสมรรถนะประเมินย่อย ขอบเขต ความรู้ และทักษะที่กำหนด ในกรณีที่ผู้รับการประเมินผ่านไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้ประเมินจะต้องแจ้งหน่วยสมรรถนะที่ไม่ผ่าน และให้ผู้รับการประเมินไปทบทวนสมรรถนะที่ยังไม่ผ่านและสามารถกลับมาทดสอบสมรรถนะใหม่อีกครั้ง

(ง) วิธีการประเมิน

1. ผู้ประเมินประเมินความรู้ โดยใช้การทดสอบด้วยแบบทดสอบข้อเขียน
2. การประเมินผลการปฏิบัติงานใช้แบบทดสอบปฏิบัติ และแฟ้มสะสมงาน

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

ไม่มี

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานที่ เวลา และบรรยากาศที่เกี่ยวข้องกับฉากตามบริบทที่กำหนด
2. วิเคราะห์และตีความโจทย์เพื่อสร้างแนวคิดในการออกแบบฉากให้สอดคล้องกับเรื่องราว
3. ร่างภาพประกอบแนวคิดเบื้องต้น เช่น การจัดวางมุมกล้อง โครงสร้างพื้นที่ และทิศทางของแสง
4. ระบุลำดับขั้นตอนในการออกแบบฉากตั้งแต่แนวคิด ภาพร่าง ไปจนถึงภาพสมบูรณ์
5. เลือกใช้เทคนิคการออกแบบ เช่น องค์ประกอบของแสง พื้นผิว และสีที่เหมาะสมกับโจทย์
6. อธิบายเหตุผลในการเลือกใช้เทคนิคหรือรูปแบบต่าง ๆ ที่สนับสนุนแนวคิดของฉาก
7. วาดภาพฉากที่สมบูรณ์ โดยมีองค์ประกอบครบถ้วนและสื่อสารบรรยากาศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8. สร้างผลงานภาพฉากที่มีการใช้แสง เงา พื้นผิว และสีอย่างเหมาะสมเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ตามแนวคิดที่กำหนด

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

วิธีการประเมินสามารถจำแนกได้ตามสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. สมรรถนะย่อย 5010201 อธิบายแนวคิดในการออกแบบฉากให้สอดคล้องกับเนื้อหาและบรรยากาศของเรื่อง ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อเขียน พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
2. สมรรถนะย่อย 5010202 อธิบายกระบวนการออกแบบฉากอย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่แนวคิดจนถึงผลงานสมบูรณ์ ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อเขียน ข้อสอบปฏิบัติ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
3. สมรรถนะย่อย 5010203 สร้างภาพฉากที่แสดงรายละเอียดของแสง เงา พื้นผิว และสี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ตามบริบทของโจทย์ ทดสอบโดยใช้ ข้อสอบปฏิบัติ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน