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

อาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ (3D Animator) ระดับ 5

8. คุณวุฒิวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (Related Professional Qualifications)

-

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

รหัสหน่วยสมรรถนะ	**เนื้อหา**
50303	ออกแบบจังหวะและการเคลื่อนไหวเพื่อขับเคลื่อนอารมณ์ของเรื่อง
50501	ประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน

10. ระดับคุณวุฒิ

10.1 สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ (3D Animator) ระดับ 5

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

เป็นผู้ที่สามารถทำงานที่ต้องคิดวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ได้ด้วยตนเอง วางแผนเพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนและประเมินผลในการปฏิบัติงาน มีทักษะความเป็นผู้นำ ถ่ายทอด สอนงาน และกำกับดูแลผู้ร่วมงานให้บรรลุงาน และต้องสามารถสร้างสร้างเลเอาท์ สร้างภาพเคลื่อนไหว และประเมินคุณภาพงานแอนิเมชัน

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ ระดับ 5
   - มีประสบการณ์ทำงานด้านแอนิเมชัน หรือ
   - ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ในด้านแอนิเมชัน หรือที่เกี่ยวข้อง
2. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ ระดับ 5
   - ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ ระดับ 5 จำนวน 2 หน่วย

หลักเกณฑ์การต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพ

N/A

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

นักสร้างแอนิเมชัน 3 มิติระดับสูง ผู้กำกับแอนิเมชัน นักออกแบบการเคลื่อนไหว ผู้ควบคุมคุณภาพงานแอนิเมชันในสตูดิโอแอนิเมชัน เกม หรือสื่อบันเทิงที่ต้องใช้ทักษะการเคลื่อนไหวในระดับสูง

หมายเหตุ : (ข้อแนะนำเฉพาะสำหรับคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

ไม่มี

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

50303 ออกแบบจังหวะและการเคลื่อนไหวเพื่อขับเคลื่อนอารมณ์ของเรื่อง

50501 ประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน

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	503	เคลื่อนไหวตัวละคร
			505	ประเมินผลแอนิเมชัน

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**
503	เคลื่อนไหวตัวละคร	50303	ออกแบบจังหวะและการเคลื่อนไหวเพื่อขับเคลื่อนอารมณ์ของเรื่อง	5030301	วิเคราะห์จังหวะของการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารอารมณ์ตามเนื้อเรื่อง
				5030302	ออกแบบและกำหนดลำดับท่าทางและเส้นทางการเคลื่อนไหวของตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์
505	ประเมินผลแอนิเมชัน	50501	ประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน	5050101	ประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน
				5050102	สรุปผลการประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน
				5050103	วิเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ปัญหาในกระบวนการผลิต

คำอธิบาย

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

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 50303

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ ออกแบบจังหวะและการเคลื่อนไหวเพื่อขับเคลื่อนอารมณ์ของเรื่อง

3. ทบทวนครั้งที่ N/A

4. สร้างใหม่ ☑ **ปรับปรุง** ☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

N/A

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

สามารถออกแบบและกำหนดลำดับของการเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับจังหวะเรื่องและอารมณ์ของฉาก โดยอาศัยการวิเคราะห์เรื่อง การใช้วิดีโออ้างอิง และการกำหนดท่าทางร่วมกับเส้นทางการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างทิศทางการแสดงที่ชัดเจนและสื่อสารเนื้อหาได้ตรงจุดสำหรับการผลิตแอนิเมชันอย่างมีประสิทธิภาพ

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)
5030301 วิเคราะห์จังหวะของการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารอารมณ์ตามเนื้อเรื่อง	1.1 วิเคราะห์จังหวะของเรื่องเพื่อกำหนดแนวทางการเคลื่อนไหวในแต่ละช่วง 1.2 จัดทำวิดีโออ้างอิง (video reference) การเคลื่อนไหว	การสัมภาษณ์ แฟ้มสะสมผลงาน
5030302 ออกแบบและกำหนดลำดับท่าทางและเส้นทางการเคลื่อนไหวของตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์	2.1 ออกแบบลำดับท่าทาง (pose sequence) และเส้นทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร (motion path) ให้สื่อสารชัดเจน 2.2 กำหนดจังหวะและเวลาของการเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับอารมณ์ของเรื่อง 2.3 ถ่ายทอดแนวทางการเคลื่อนไหวที่ออกแบบไว้ให้ทีม animator เข้าใจและสามารถปรับใช้ได้จริง	การสัมภาษณ์ แฟ้มสะสมผลงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ไม่มี

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะในการวิเคราะห์จังหวะเรื่อง (story beat) เพื่อกำหนดจังหวะการเคลื่อนไหว
2. ทักษะในการจัดทำวิดีโออ้างอิงการเคลื่อนไหวจากการแสดง
3. ทักษะในการออกแบบลำดับท่าทางให้สอดคล้องกับแนวทางของตัวละคร
4. ทักษะในการออกแบบเส้นทางการเคลื่อนไหว (motion path) เพื่อสร้าง flow
5. ทักษะในการกำหนดระยะเวลาและจังหวะ (timing & spacing) ให้เหมาะกับอารมณ์
6. ทักษะในการถ่ายทอดแนวทางการเคลื่อนไหวไปสู่ทีมงานหรือแอนิเมเตอร์อื่น

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องผ่านการเคลื่อนไหว
2. ความเข้าใจเกี่ยวกับ gesture, rhythm, และ acting ในแอนิเมชัน
3. ความรู้ด้านการวางแผน sequence การเคลื่อนไหวให้เกิด emotional arc
4. ความเข้าใจแนวทางการออกแบบ animation style ให้สอดคล้องกับบริบทของเรื่อง
5. ความรู้เกี่ยวกับการใช้ reference และ motion study ในงานแอนิเมชัน
6. ความรู้ในการสื่อสารและนำเสนอไอเดียการเคลื่อนไหวให้เข้าใจตรงกันในทีม

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลจากสัมภาษณ์

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

ผู้เข้ารับการประเมินต้องผ่านการประเมิน ที่ครอบคลุมในทุกสมรรถนะประเมินย่อย ขอบเขต ความรู้ และทักษะที่กำหนด ในกรณีที่ผู้รับการประเมินผ่านไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้ประเมินจะต้องแจ้งหน่วยสมรรถนะที่ไม่ผ่าน และให้ผู้รับการประเมินไปทบทวนสมรรถนะที่ยังไม่ผ่านและสามารถกลับมาทดสอบสมรรถนะใหม่อีกครั้ง

(ง) วิธีการประเมิน

1. ผู้ประเมินประเมินความรู้ โดยใช้การสัมภาษณ์
2. การประเมินผลการปฏิบัติงานใช้การพิจารณาแฟ้มสะสมงาน

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

ไม่มี

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. วิเคราะห์จังหวะของเรื่องเพื่อวางแนวทางการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมในแต่ละช่วง
2. จัดทำวิดีโออ้างอิงจากการแสดงจริง หรือคัดเลือกจากวิดีโอที่มีอยู่แล้ว เพื่อใช้ประกอบการวางแผนการเคลื่อนไหว
3. ออกแบบลำดับของท่าทางหลัก (pose sequence) พร้อมระบุจุดเริ่ม-จบของการเคลื่อนไหว
4. กำหนดเส้นทางการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือวัตถุให้มีทิศทางที่ชัดเจนและสัมพันธ์กับอารมณ์
5. ตั้งค่าจังหวะและเวลา (timing & spacing) ของการเคลื่อนไหวแต่ละส่วนให้สื่ออารมณ์ได้อย่างเหมาะสม
6. ถ่ายทอดแนวทางการเคลื่อนไหวให้แก่ทีมแอนิเมชัน หรือสร้างตัวอย่าง animation rough เพื่อใช้เป็นต้นแบบ
7. ปรับปรุงแนวทางตาม feedback เพื่อให้ตอบโจทย์เชิงอารมณ์และการเล่าเรื่องมากที่สุด
8. ตรวจสอบความสอดคล้องของ animation design กับ narrative และ tone ของเรื่อง

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

วิธีการประเมินสามารถจำแนกได้ตามสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. สมรรถนะย่อย 5030301 วิเคราะห์จังหวะของการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารอารมณ์ตามเนื้อเรื่อง ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อแบบสัมภาษณ์ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
2. สมรรถนะย่อย 5030302 ออกแบบและกำหนดลำดับท่าทางและเส้นทางการเคลื่อนไหวของตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์

ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อแบบสัมภาษณ์ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 50501

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ ประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน

3. ทบทวนครั้งที่ 2 / 2568

4. สร้างใหม่ ☐ **ปรับปรุง** ☑

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

N/A

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

เป็นผู้ที่สามารถประเมินคุณภาพของผลงานแอนิเมชันด้านแอนิเมชันทั้งในเชิงศิลป์และเทคนิคได้อย่างเหมาะสมโดยอ้างอิงจากเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น ความถูกต้องของลำดับภาพ การเคลื่อนไหว ความสมจริง ความลื่นไหลของแอนิเมชัน และความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องราว เพื่อสนับสนุนการผลิตงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพและสามารถส่งมอบได้ตามมาตรฐานของโครงการ อีกทั้งสามารถให้คำแนะนำในการปรับปรุงคุณภาพงานให้ถูกต้องตามที่ได้รับมอบหมาย

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)
5050101 ประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน	1.1 เลือกใช้เกณฑ์การประเมินอย่างเป็นระบบเพื่อวัดคุณภาพงานตามมาตรฐานวิชาชีพ 1.2 ตรวจสอบคุณภาพของผลงานกับแนวคิดหลักของเรื่องและวัตถุประสงค์ของงาน 1.3 ระบุจุดที่มีความผิดพลาดหรือต้องทำการปรับปรุงทั้งในด้านคุณภาพและความสอดคล้องกับเนื้อหา	แฟ้มสะสมผลงาน การสัมภาษณ์
5050102 สรุปผลการประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน	2.1 รวบรวมผลจากการประเมินด้านต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ 2.2 สื่อสารผลการประเมินกับผู้ที่เกี่ยวข้องได้อย่างชัดเจน	แฟ้มสะสมผลงาน การสัมภาษณ์
5050103 วิเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ปัญหาในกระบวนการผลิต	3.1 วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิตงานแอนิเมชัน 3.2 เสนอแนวทางแก้ไขที่เหมาะสมและสอดคล้องกับแผนการผลิต 3.3 ดำเนินการแก้ปัญหาหรือประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างมีประสิทธิภาพ	แฟ้มสะสมผลงาน การสัมภาษณ์

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ไม่มี

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะในการสังเกต วิเคราะห์ และประเมินคุณภาพงานในแต่ละขั้นตอนของการผลิตแอนิเมชัน
2. ทักษะในการใช้เกณฑ์มาตรฐานทั่วไป เช่น ความสมบูรณ์ ความถูกต้อง ความกลมกลืน และความสอดคล้องของภาพ
3. ทักษะในการประเมินด้านความสวยงาม (aesthetic) และด้านเทคนิค (technical accuracy) อย่างสมดุล
4. ทักษะในการตั้งคำถาม ตรวจทาน และให้ feedback อย่างสร้างสรรค์
5. ทักษะในการสื่อสารผลการประเมินกับทีมงานในสายงาน
6. ทักษะในการประเมินผลงานในบริบทของคุณภาพโดยรวมของเรื่อง

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้ภาพรวมเกี่ยวกับกระบวนการผลิตแอนิเมชัน ตั้งแต่แนวคิดจนถึงการเรนเดอร์และส่งออก
2. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินงานในแต่ละสายงาน
3. ความเข้าใจในหลักคุณภาพสำหรับงานแอนิเมชันทั้งด้านศิลปะและเทคนิค
4. ความรู้ในการจัดการระบบไฟล์และเวอร์ชันของงาน เพื่อให้สามารถตรวจสอบย้อนกลับและควบคุมคุณภาพได้
5. ความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานการส่งงานทั้งภายในทีมและระหว่าง
6. ความเข้าใจด้านการทำงานร่วมกันของฝ่ายต่าง ๆ และการประเมินคุณภาพในภาพรวมของโครงการ

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลจากการสัมภาษณ์

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

ผู้เข้ารับการประเมินต้องผ่านการประเมิน ที่ครอบคลุมในทุกสมรรถนะประเมินย่อย ขอบเขต ความรู้ และทักษะที่กำหนด ในกรณีที่ผู้รับการประเมินผ่านไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้ประเมินจะต้องแจ้งหน่วยสมรรถนะที่ไม่ผ่าน และให้ผู้รับการประเมินไปทบทวนสมรรถนะที่ยังไม่ผ่านและสามารถกลับมาทดสอบสมรรถนะใหม่อีกครั้ง

(ง) วิธีการประเมิน

1. ผู้ประเมินประเมินความรู้ โดยใช้การสัมภาษณ์
2. การประเมินผลการปฏิบัติงานใช้แฟ้มสะสมงาน

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

ไม่มี

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

ผลงานที่ประเมินเป็นผลงานด้านแอนิเมชันที่ได้รับการยอมรับในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน เช่น สมาคม หน่วยงานระดับชาติ หรือนานาชาติ

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

วิธีการประเมินสามารถจำแนกได้ตามสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. สมรรถนะย่อย 5050101 ประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน ทดสอบโดยใช้ข้อสอบ แบบสัมภาษณ์ และพิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
2. สมรรถนะย่อย 5050102 สรุปผลการประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน ทดสอบโดยใช้ข้อสอบ แบบสัมภาษณ์ และพิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
3. สมรรถนะย่อย 5050103 วิเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ปัญหาในกระบวนการผลิต ทดสอบโดยใช้ข้อสอบ แบบสัมภาษณ์ และพิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน