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

นักสร้างทรัพยากร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน ระดับ 5

8. คุณวุฒิวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (Related Professional Qualifications)

-

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

รหัสหน่วยสมรรถนะ	**เนื้อหา**
50204	สร้างโมเดล 3 มิติที่มีความซับซ้อนสูง
50501	ประเมินคุณภาพผลงานด้านแอนิเมชัน

10. ระดับคุณวุฒิ

10.1 สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน นักสร้างทรัพยากร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน ระดับ 5

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

เป็นผู้ที่สามารถผลิตและควบคุมคุณภาพของทรัพยากร 3 มิติที่มีความซับซ้อนสูงเพื่อรองรับการใช้งานจริงในสายการผลิตแอนิเมชัน สามารถวางแผนและตัดสินใจในเชิงเทคนิค มีความเข้าใจในหลักศิลปะเพื่อสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูง ตลอดจนสามารถประเมินผลงานเชิงเทคนิคและคุณภาพเพื่อให้เหมาะสมกับมาตรฐานการผลิต

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักสร้างทรัพยากร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน ระดับ 5
   - มีประสบการณ์ทำงานด้านแอนิเมชัน หรือที่เกี่ยวข้อง หรือ
   - ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ในด้านแอนิเมชัน หรือที่เกี่ยวข้อง
2. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักสร้างทรัพยากร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน ระดับ 5
   - ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักสร้างทรัพยากร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชันสร้างโมเดล 3 มิติ ระดับ 5 จำนวน 2 หน่วย

หลักเกณฑ์การต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพ

N/A

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

นักสร้างแบบจำลอง 3 มิติระดับสูง ผู้พัฒนาพื้นผิวและรูปลักษณ์สำหรับงานแอนิเมชัน ผู้ควบคุมคุณภาพงาน 3D Asset ในสตูดิโอแอนิเมชันหรือเกม รวมถึงผู้ที่ดูแลการเตรียมทรัพยากร 3 มิติเพื่อรองรับกระบวนการผลิตเต็มรูปแบบ
หมายเหตุ : (ข้อแนะนำเฉพาะสำหรับคุณวุฒิวิชาชีพนี้)
ไม่มี

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

50204 สร้างโมเดล 3 มิติที่มีความซับซ้อนสูง
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	502	สร้างทรัพยากร 3 มิติ
			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**
502	สร้างทรัพยากร 3 มิติ	50204	สร้างโมเดล 3 มิติที่มีความซับซ้อนสูง	5020401	สร้างโมเดล 3 มิติขั้นสูง (Advance Modeling)
				5020402	สร้าง Texture ขั้นสูง (Advance Texturing)
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 50204

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ สร้างโมเดล 3 มิติที่มีความซับซ้อนสูง

3. ทบทวนครั้งที่ N/A

4. สร้างใหม่ ☑ **ปรับปรุง** ☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

N/A

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

เป็นผู้ที่สามารถสร้างโมเดล 3 มิติขั้นสูงที่มีความละเอียด ซับซ้อน และองค์ประกอบจำนวนมาก โดยใช้เครื่องมือ เทคนิค และกระบวนการที่เหมาะสมกับรูปแบบงาน ทั้งด้านการขึ้นรูป การเพิ่มรายละเอียด และการสร้างพื้นผิวขั้นสูง เพื่อให้พร้อมนำไปใช้ในงานผลิตแอนิเมชันระดับมืออาชีพ

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)
5020401 สร้างโมเดล 3 มิติขั้นสูง (Advance Modeling)	1.1 เลือกเครื่องมือและเทคนิคที่เหมาะสมสำหรับสร้างโมเดล 3 มิติขั้นสูง (Advance Modeling) 1.2 สร้างโมเดลตามแบบที่มีความซับซ้อนสูง	แฟ้มสะสมผลงาน
5020402 สร้าง Texture ขั้นสูง (Advance Texturing)	2.1 เลือกเครื่องมือและเทคนิคที่เหมาะสมสำหรับสร้าง Texture ขั้นสูง (Advance Texturing) 2.2 สร้าง Texture ที่มีรายละเอียดสูงตามแบบ	แฟ้มสะสมผลงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ไม่มี

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะในการวิเคราะห์ต้นแบบที่มีความซับซ้อนและแตกย่อยเป็นส่วนประกอบย่อย
2. ทักษะในการเลือกเทคนิคการ modeling ที่เหมาะสม เช่น hard surface, sculpting, retopology
3. ทักษะในการจัดการ workflow สำหรับโมเดลขนาดใหญ่หรือมีความละเอียดสูง
4. ทักษะในการเพิ่มรายละเอียดของรูปทรง เช่น เส้นสาย ร่องรอย ขอบคม ซับซ้อนทางโครงสร้าง
5. ทักษะในการสร้าง texture ที่มีความละเอียดสูงและสอดคล้องกับรายละเอียดของโมเดล
6. ทักษะในการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ขั้นสูงสำหรับงาน modeling และ texturing เช่น ZBrush, Mari, Substance Painter เป็นต้น

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างโมเดลแบบขั้นสูงในบริบทของแอนิเมชัน
2. ความเข้าใจโครงสร้างเรขาคณิตและกายวิภาคเพื่อสร้างโมเดลที่ซับซ้อน
3. ความรู้เกี่ยวกับประเภทของโมเดล เช่น mechanical, creature, props แบบ high-res
4. ความรู้เกี่ยวกับการ optimize โมเดลเพื่อให้อยู่ในขอบเขตของทรัพยากรที่กำหนด
5. ความรู้ด้านการจัดลำดับและแบ่งชิ้นงานใน production pipeline
6. ความรู้ในการใช้ UV layout และ baking สำหรับ texture ที่มีความซับซ้อน

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. ผลจากแฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

-

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

ผู้เข้ารับการประเมินต้องผ่านการประเมิน ที่ครอบคลุมในทุกสมรรถนะประเมินย่อย ขอบเขต ความรู้ และทักษะที่กำหนด ในกรณีที่ผู้รับการประเมินผ่านไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้ประเมินจะต้องแจ้งหน่วยสมรรถนะที่ไม่ผ่าน และให้ผู้รับการประเมินไปทบทวนสมรรถนะที่ยังไม่ผ่านและสามารถกลับมาทดสอบสมรรถนะใหม่อีกครั้ง

(ง) วิธีการประเมิน

1. การประเมินผลการปฏิบัติงานใช้การพิจารณาแฟ้มสะสมงาน

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

ไม่มี

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. วิเคราะห์ Shot Breakdown เพื่อกำหนดฉากย่อย มุมกล้อง และลำดับภาพที่ใช้ในงาน
2. วางองค์ประกอบในฉากตามความจำเป็น เช่น ฉากหลัง อุปกรณ์ประกอบ และตำแหน่งของตัวละคร
3. จัดวางอุปกรณ์ประกอบและฉากให้เหมาะสมกับมุมกล้องและการเคลื่อนไหว
4. ตรวจสอบความพร้อมของฉาก เช่น การตั้งค่าแสง พื้นที่ว่าง การแสดงผลของ asset
5. เลือกมุมกล้องที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของเรื่อง เช่น ภาพกว้าง ภาพใกล้ หรือภาพจากมุมเฉียง
6. จัดองค์ประกอบภาพโดยเน้นจุดโฟกัส และแนวทางการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือกล้อง
7. วางตำแหน่งการเคลื่อนไหวหลักของกล้อง เพื่อสร้างความต่อเนื่องของอารมณ์
8. ปรับจังหวะการเคลื่อนไหวของกล้อง (timing and pacing) ให้เหมาะสมกับลักษณะของฉากและเรื่องราว

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

วิธีการประเมินสามารถจำแนกได้ตามสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. สมรรถนะย่อย 5020401 สร้างโมเดล 3 มิติขั้นสูง (Advance Modeling) ทดสอบ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
2. สมรรถนะย่อย 5020402 สร้าง Texture ขั้นสูง (Advance Texturing) ทดสอบโดย 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