คุณวุฒิวิชาชีพ

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (เทคนิคเกม) ระดับ 6

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

บุคคลที่มีคุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ในอาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (เทคนิคเกม) ระดับ 6 ต้องเป็นบุคคลที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญทางเทคนิคปฏิบัติในการประยุกต์เครื่องมือสำหรับควบคุมตัวละครและวัตถุต่างๆ ในเกม โดยทำงานร่วมกับโปรแกรมเมอร์เพื่อพัฒนาเครื่องมือกลไกสำหรับการเคลื่อนไหว สร้างเทคนิคพิเศษในการเคลื่อนไหวของวัตถุได้สวยงาม สมจริง ถูกต้องตามหลักวิทยาศาสตร์หรือข้อกำหนดของเกม สามารถกำหนดและปรับแต่งค่าต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในเกมได้ สามารถประเมินการเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมได้ เข้าใจการทำงานด้านออกแบบศิลปะเกม (Game Art Design) ในภาพรวม ตลอดจนมีทักษะในการบริหารจัดการแก้ไขปัญหาในบริบทที่มีความซับซ้อนและไม่สามารถคาดการณ์ได้

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักออกแบบศิลปะ(เทคนิคเกม) ระดับ 6
   - มีประสบการณ์ทำงานเกี่ยวกับนักออกแบบศิลปะเกม (เทคนิคเกม) หรืองานที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 3 ปี หรือ
   - ได้รับรองคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (ริกเกอร์) ระดับ 5 เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปี หรือ
   - ได้รับรองคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักพัฒนาโปรแกรม ระดับ 5 เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปี
2. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (เทคนิคเกม) ระดับ 6
   - ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (เทคนิคเกม) ระดับ 6 จำนวน 7 หน่วย

ในกรณีต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพให้เป็นไปตามคู่มือสำหรับผู้เข้ารับการประเมินหรือคู่มือเจ้าหน้าที่สอบ

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบศิลปะเกม ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว เช่น นักสร้างสรรค์ภาพ 3 มิติ นักติดตั้งกระดูก (Rigger) นักสร้างเทคนิค (Technical Artist) รวมถึงนักพัฒนาโปรแกรมเกมหรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

หมายเหตุ

N/A

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

1051	ICT---6-006ZB	สร้างและประยุกต์ใช้เครื่องมือเพื่อใช้กับระบบกลไกการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือวัตถุ3มิติในเกม (Tool Scripting for Game 3D Object Rigs)
1052	ICT---6-007ZB	ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการจำลอง Physic และ Dynamic ให้กับวัตถุต่างๆ ในเกม(Game Physics and Dynamics Simulation)
1053	ICT---6-007ZB	จัดวางสิ่งแวดล้อมใน Game engine (Game Level and Environment Placement)

1054	ICT---6-007ZB	กำหนดลักษณะพื้นผิวของวัตถุเพื่อใช้ใน Game Engine (Material Creation for Game Engine)
1056	ICT---6-007ZB	สร้างเทคนิคพิเศษบน Game Engine (Special Effect Creation for Game Engine)
1071	ICT---6-007ZB	จัดระบบข้อมูลให้สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

องค์กรรับรอง ที่สามารถเข้ารับการประเมินสมรรถนะบุคคล