



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

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีเหตุผลด้วยความรอบรู้และเข้าใจในองค์รวมของสหวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสำนึกถึงคุณค่าภูมิปัญญาและวัฒนธรรมอันสามารถประยุกต์

ใช้เพิ่มมูลค่าและยกระดับคุณค่าสินค้าได้ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างพอเพียงและยั่งยืนทั้งในด้านวัตุกระบวนการผลิตวัฒนธรรมชุมชนและสภาพแวดล้อมสามารถออกแบบตอบสนองความต้องการของตลาดโลกสากลในยุคสมัยโลกาภิวัตน์เผยแพร่และดำรงไว้ซึ่งคุณค่าแห่งภูมิปัญญาท้องถิ่นถึงพร้อมด้วยทักษะและประสบการณ์ทฤษฎีและปฏิบัติเป็นนักออกแบบที่พร้อมทำงานมีคุณธรรมจริยธรรมและจรรยาบรรณจิตสำนึกที่ดีในการประกอบวิชาชีพยึดหยุ่นต่อสถานการณ์ของโลกและสังคมที่แตกต่างหลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเป็นนักออกแบบที่พึงประสงค์ของสังคมและตลาดงานปัจจุบันและอนาคต

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 มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากมาตรการ

กระตุ้นภาคอสังหาริมทรัพย์ ซึ่งจะช่วยเร่งให้มีการโอนและจดทะเบียนมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้ความต้องการสินค้าตกแต่งบ้าน มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามไปด้วย

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมรองเท้าและผลิตภัณฑ์หนัง การผลิตผลิตภัณฑ์รองเท้าและเครื่องหนัง ปี 2558 เมื่อเปรียบเทียบกับปีก่อน

ดัชนีผลผลิตการฟอกและตกแต่งหนังฟอกปรับตัวลดลง เนื่องจากภาวะเศรษฐกิจโลก และตลาดค่าหลักของไทย เช่น จีน

มีแนวโน้มชะลอตัวจากการปรับนโยบายเศรษฐกิจโดยเน้นพึ่งพาสินค้าในประเทศ และลดการนำเข้าทำให้กำลังซื้อลดลง อีกทั้งอุปสงค์ภายในประเทศลดลง

ตามการชะลอตัวของภาวะเศรษฐกิจ และกำลังซื้อของผู้บริโภคที่ลดลง

คาดการณ์ปี 2559 การผลิตและการส่งออกผลิตภัณฑ์รองเท้า และเครื่องหนัง คาดว่าจะขยายตัวได้ หากปัจจัยภาวะเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกามีแนวโน้มปรับตัวดีขึ้น

และจากการเติบโตทางเศรษฐกิจของกลุ่มประเทศ CLMV (กัมพูชา ลาว เมียนมาร์ และเวียดนาม) นอกจากนี้การขับเคลื่อนของนโยบายภาครัฐ

และการท่องเที่ยวยังมีแนวโน้มสดใสต่อเนื่องจากจำนวนนักท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งการบริโภคโดยรวมมีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มขึ้น

แม้ยังอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าปกติตามการฟื้นตัวอย่างช้าๆ ของเศรษฐกิจคู่ค้าหลัก

ทั้งนี้ปัจจัยเสี่ยงจากการชะลอตัวของเศรษฐกิจจีนอาจจะมีผลกระทบต่อการฟื้นตัวของภาคส่งออกสินค้าในกลุ่มรองเท้า และเครื่องหนัง

ซึ่งจากข้อมูลด้านอุตสาหกรรมเบื้องต้นจะเห็นว่าอัตราการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมมีแนวโน้มลดลง ซึ่งเกิดจากมาตรฐานแรงงานการออกแบบ

และผลิตของประเทศไม่มีมาตรฐานเท่าที่ควรดังนั้นการกำหนดมาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพในการออกแบบจึงเป็นกลไกหนึ่งในการพัฒนาประเทศให้สินค้า แรงงาน

องค์ความรู้เราเทียบเท่าระดับสากลได้

จากการคาดการณ์จะเห็นว่าอุตสาหกรรมในประเทศส่วนใหญ่เน้นหนักด้านผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเป็นหลักและผลิตทำการส่งออกไปทั่วโลก

ประเทศไทยถือว่าเป็นฐานแรงงานการค้าระดับสากล สร้างรายได้ให้กับประเทศและสร้างงานให้บุคลากรภายในประเทศ

แต่หากการพัฒนาหรือการจัดทำมาตรฐานด้านการออกแบบยังไม่มีที่เหมาะสมเท่าที่ควรดังนั้นหากต้องการพัฒนาประเทศเราควรพัฒนาอุตสาหกรรม

ด้านอาชีพนักออกแบบอุตสาหกรรมควบคู่ไปด้วย

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

อาชีพนักออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ 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
AL54	พัฒนากระบวนการคิดผ่านภาพร่างเพื่อใช้ในการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
AL55	จัดทำภาพ 3 มิติ เพื่อการนำเสนอและเพื่อประกอบการผลิตไลฟ์สไตล์โปรดักส์
AL56	เขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์

10. ระดับคุณวุฒิ

10.1 สาขาวิชาชีพการออกแบบและสร้างสรรค์ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม อาชีพนักออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ระดับ 4

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

บุคคลที่มีคุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ในอาชีพอาชีพนักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ระดับ 4 อาชีพนักออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ มีทักษะองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการ มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติที่ดี รักองค์กร เข้าใจเรื่องการตลาดด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ แฟชั่น ที่ทันสมัยกับตลาดภายในประเทศเป็นอย่างดี มีความเข้าใจด้านกระบวนการผลิตสามารถเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ มีความสามารถทางภาษาอังกฤษ ฟัง พูด อ่าน เขียน และเข้าใจหลักการทางด้านสิทธิบัตร

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพนักออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ระดับ 4 ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะอาชีพ ระดับ 4 ทดสอบโดย การสัมภาษณ์ นำเสนอผลงาน สอบข้อเขียนแบบปรนัย และอัตนัย สอบปฏิบัติ

หลักเกณฑ์การต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพ

N/A

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

ผู้ที่ทำงานในกลุ่มการออกแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งมีหน้าที่ในอาชีพนักออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์และมีประสบการณ์ด้านการบริหารงานด้านการออกแบบ

หมายเหตุ : N/A

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒिवิชาชีพนี)

- ACC1 สื่อสารและประสานงาน
- AL54 พัฒนาระบวนการคิดผ่านภาพร่างเพื่อใช้ในการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
- AL55 จัดทำภาพ 3 มิติ เพื่อการนำเสนอและเพื่อประกอบการผลิตไลฟ์สไตล์โปรดักส์
- AL56 เขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์

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
พัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสาขาอาชีพนี้ ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้สามารถแข่งขันและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล	A	ปฏิบัติงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมให้ได้มาตรฐาน	ACC	ใช้ระบบสารสนเทศในการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
			AL5	ปฏิบัติงานด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์

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
AL5	ปฏิบัติงานด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์	AL54	พัฒนากระบวนการคิดผ่านภาพร่างเพื่อใช้ในการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์	AL541	ระบุพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้แต่ละประเภทตามรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ (เช่น แจกกัน กรอบรูป ที่ใส่ของ ฯลฯ)
				AL542	ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์แต่ละประเภทโดยหลักการแนวคิดสร้างสรรค์
				AL543	ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์แต่ละประเภทโดยหลักการองค์ประกอบศิลปะ และทฤษฎีสี
				AL544	ระบุนแนวคิดเบื้องต้นบนภาพร่าง
				AL545	ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์โดยหลักการยศาสตร์ สัดส่วนมนุษย์
				AL546	ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์โดยแนวคิดการเลือกวัสดุ (ไม่ เหล็ก หนัง)
				AL547	ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์โดยแนวคิดที่คำนึงด้านความปลอดภัย
				AL548	ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์โดยแนวคิดที่คำนึงด้านสิ่งแวดล้อม
				AL549	เสนอแนวคิดภาพร่างด้วยมือ
		AL55	จัดทำภาพ 3 มิติเพื่อการนำเสนอและเพื่อประกอบการผลิตไลฟ์สไตล์โปรดักส์	AL551	จัดทำภาพ 3 มิติด้วยโปรแกรมด้วยประมวลผลภาพเป็น Jpeg, png. หรือสกุลไฟล์ใกล้เคียง
				AL552	จัดการประชุมเพื่อนำเสนอภาพ 3 มิติผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (จัดซื้อ ฝ่ายผลิต ฝ่ายการตลาด ฝ่ายติดตั้ง)
				AL553	จัดประชุมเพื่อชี้แจงร่วมวางแผนการผลิตผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (จัดซื้อ ฝ่ายผลิต ฝ่ายการตลาด ฝ่ายติดตั้ง)
		AL56	เขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์	AL554	นำเสนอต้นทุนจากการประมาณราคา
				AL555	จัดทำโมเดลต้นแบบได้ตรงตามภาพ 3 มิติ
				AL561	เขียนแบบ 2 มิติ และระบุรายละเอียด
				AL562	เขียนแบบ 3 มิติ ตามระบบการเขียนแบบ Isometrics มุม

หน้าที่หลัก Key Function		หน่วยสมรรถนะ Unit of Competence		หน่วยสมรรถนะย่อย Element of Competence	
รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย
AL5	ปฏิบัติงานด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์	AL56	เขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์	AL563	ระบุหน่วยการวัด เมตรตึกหรือนิ้ว (ฟุต นิ้ว ฟุต มิลลิเมตร เซนติเมตร เมตร)
				AL564	ใช้ศัพท์เฉพาะในอาชีพออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
				AL565	ถอดแบบประกอบชิ้นส่วนไลฟ์สไตล์โปรดักส์ (BOM)

คำอธิบาย

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

1. รหัสหน่วยสมรรถนะACC1
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะสื่อสารและประสานงาน
3. ทบทวนครั้งที่1 / 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
☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐

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. ระบุน้ำหนักที่ความรับผิดชอบของตนเองและเข้าใจลำดับของงานก่อนหลัง 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 ตามอาชีพนั้นๆ ทั้ง 8 อาชีพ
2. ปฏิบัติการตรวจติดตามการออกแบบ ตามอาชีพนั้นๆ ทั้ง 8 อาชีพ
3. ปฏิบัติการติดตามข่าวสารเทคโนโลยีการออกแบบตามอาชีพนั้นๆ ทั้ง 8 อาชีพ
4. ถ่ายทอดเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการออกแบบตามอาชีพนั้นๆ ทั้ง 8 อาชีพ

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. การจัดทำและตรวจสอบรายงานตามอาชีพนั้นๆ ทั้ง 8 อาชีพ
2. การจัดทำเป้าหมายการออกแบบตามอาชีพนั้นๆ ทั้ง 8 อาชีพ
3. กระบวนการเทคโนโลยีการออกแบบและผลิตในระบบอุตสาหกรรม

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. เอกสารรายงานการออกแบบตามอาชีพนั้นๆ ทั้ง 8 อาชีพ
2. เอกสารรับรองผลการปฏิบัติงานจริง
3. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence).

1. เอกสารผ่านการอบรมเกี่ยวกับการออกแบบตามอาชีพนั้นๆ ทั้ง 8 อาชีพ
2. เอกสารรับรองการผ่านการสอบสัมภาษณ์

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพปฏิบัติงานด้านการออกแบบตามอาชีพนั้นๆ 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 เมื่อกล่าวถึงเทคโนโลยี ผู้คนส่วนใหญ่อาจนึกถึงเครื่องมือเครื่องจักรเชิงกลหรืออิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัย แต่ความเป็นจริงคือเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์กับการดำรงชีวิตของมนุษย์มาเป็นเวลานานตั้งแต่ยุคประวัติศาสตร์

เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่มนุษย์นำความรู้จากธรรมชาติวิทยาความคิดค้นและดัดแปลงธรรมชาติเพื่อแก้ปัญหาพื้นฐานในการดำรงชีวิต เทคโนโลยีกับวิทยาศาสตร์มีความสัมพันธ์กันมาก เทคโนโลยีเกิดจากพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ที่ถ่ายทอดมาจากประเทศตะวันตก ซึ่งศึกษาค้นคว้าทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาอย่างต่อเนื่อง และหากเราเป็นนักออกแบบเราควรทันสมัยและเข้าใจองค์ความรู้ใหม่เสมอ

- **การนำเสนอผลงาน** คือ การนำเสนอ ถือเป็นทักษะที่จำเป็นของคนทำงานทั้งในองค์กรธุรกิจ 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. รหัสหน่วยสมรรถนะAL54
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะพัฒนากระบวนการคิดผ่านภาพร่างเพื่อใช้ในการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
3. ทบทวนครั้งที่1 / 2564
4. สร้างใหม่

☐

ปรับปรุง

☒

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

นักออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้จะสามารถออกแบบเฟอร์นิเจอร์และปฏิบัติงานด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ มีทักษะองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการ มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติที่ดี รักองค์กร เข้าใจเรื่องการตลาดด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ แฟชั่น ที่ทันสมัยกับตลาดภายในประเทศเป็นอย่างดี มีความชำนาญด้านกระบวนการผลิตสามารถเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ สามารถนำข้อมูลของพฤติกรรมและการใช้งานของผู้ใช้ไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ภาตต่างๆร่วมใช้ในการออกแบบ มีแนวคิดที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่ต่อการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์ เข้าใจหลักการองค์ประกอบศิลปะ และเลือกใช้สีได้ถูกต้องตามหลักการทฤษฎีสีและเหมาะสมกับการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์ นำหลักการยศาสตร์มาการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์ อย่างชำนาญและถูกประเภท การออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ถูกออกแบบโดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม การใช้วัสดุอย่างคุ้มค่า

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

- 2163-นักออกแบบผลิตภัณฑ์
- 2163-นักออกแบบอุตสาหกรรม

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

การออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยและผลิตภัณฑ์จะต้องผ่านมาตรฐาน ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มอก,มาตรฐานคุณภาพสินค้ายุโรป Toy Testing EN71, ASTM

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL541 ระบุพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้แต่ละประเภทตามรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ (เช่น แจกกัน กรอบรูป ที่ใส่ของ ฯลฯ)	1. สามารถนำข้อมูลของพฤติกรรมและการใช้งานของผู้ใช้ไลฟ์สไตล์โปรดักส์มาใช้ในการออกแบบ 2. ต่อยอด เพิ่มประโยชน์ใช้สอยจากพฤติกรรมผู้ใช่มาร่วมในการออกแบบ	ข้อสอบข้อเขียน การสัมภาษณ์ การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL542 ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์แต่ละประเภทโดยหลักการแนวคิดสร้างสรรค์	1. มีแนวความคิดที่ใหม่ แปลก แตกต่าง และผลลัพธ์ที่ได้เป็นไปในทางบวก 2. มีแนวคิดที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่ต่อการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์	ข้อสอบข้อเขียน การสัมภาษณ์ การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL543 ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์แต่ละประเภทโดยหลักการองค์ประกอบศิลปะ และทฤษฎีสี	1. การสร้างภาพร่างเป็นไปตามหลักการองค์ประกอบศิลปะ 2. เลือกใช้สีได้ถูกต้องตามหลักการทฤษฎีสีและเหมาะสมกับการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL544 ระบุแนวคิดเบื้องต้นบนภาพร่าง	1. ภาพร่างต้องอธิบาย รูปทรง วัสดุ สี ขนาดประโยชน์ใช้สอย 2. เลือกใช้วัสดุเหมาะสมกับกระบวนการในการออกแบบและผลิต	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL545 ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์โดยหลักการยศาสตร์	1. เข้าใจมาตรฐานของขนาดสัดส่วนการยศาสตร์ 2. กำหนดสัดส่วนเหมาะสมตามกลุ่มผู้ใช้ เพศ วัย และลักษณะการใช้งาน	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL546 ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์โดยแนวคิดการเลือกวัสดุ (ไม้ เหล็ก หนัง)	1. เลือกใช้วัสดุและลดต้นทุนในการออกแบบของเล่นได้อย่างชำนาญและถูกต้อง 2. เลือกใช้วัสดุอย่างคุ้มค่าในการผลิตการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดัคส์	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL547 ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์โดยแนวคิดที่คำนึงด้านความปลอดภัย	1. เข้าใจหลักการและมาตรฐานเพื่อใช้ในการส่งออกในระดับประเทศและต่างประเทศ 2 ใช้หลักการออกแบบเพื่อมวลชนมาร่วมในการออกแบบ	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL548 ออกแบบรูปแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์โดยแนวคิดที่คำนึงด้านสิ่งแวดล้อม	1. การออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดัคส์ ถูกออกแบบโดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมการใช้วัสดุอย่างคุ้มค่า 2. เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ไม่สร้างมลพิษหรือเป็นอันตรายกับสิ่งแวดล้อม	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL549 เสนอแนวคิดภาพร่างด้วยมือ	1. วาดภาพแสดงแนวคิดและลงสีได้สวยงามและถูกต้อง 2. วาดภาพเพื่อใช้ในการนำเสนอหรืออธิบายงานกับลูกค้า	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

วาดภาพแสดงแนวคิดและลงสีได้สวยงามและถูกต้อง เข้าใจมาตรฐานของขนาดสัดส่วนการยศาสตร์ เลือกใช้วัสดุและลดต้นทุนในการออกแบบของเล่นได้อย่างชำนาญและถูกต้อง เข้าใจหลักการองค์ประกอบศิลปะ และเลือกใช้สีได้ถูกต้องตามหลักการทฤษฎีสีและเหมาะสมกับการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดัคส์

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ปฏิบัติการจัดทำรายงานการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์ระดับชำนาญ
2. ปฏิบัติการตรวจติดตามการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์ระดับชำนาญ
3. ปฏิบัติการติดตามข่าวสารเทคโนโลยีการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์ระดับชำนาญ
4. ถ่ายทอดเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์ระดับชำนาญ

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. การจัดทำและตรวจสอบรายงาน
2. การจัดทำเป้าหมายการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์ระดับชำนาญ
3. เทคโนโลยีการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดัคส์ระดับชำนาญ

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. เอกสารรายงานการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ระดับชำนาญ
2. เอกสารรับรองผลการปฏิบัติงานจริง
3. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence).

1. เอกสารผ่านการอบรมเกี่ยวกับการรับผิดชอบด้านการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ระดับชำนาญ
2. เอกสารรับรองการผ่านการสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพปฏิบัติงานด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ระดับ 4

ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะอาชีพ ระดับ 4 ทดสอบโดย การสัมภาษณ์ นำเสนอผลงาน (พาวเวอร์พอย) สอบข้อเขียนแบบปรนัย และอัตนัย สอบปฏิบัติ (ใช้คอมพิวเตอร์ อธิบายขั้นตอนการผลิตทั้งมือ และระบบอุตสาหกรรม หลายๆวัสดุ)

(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

- หลักการยศาสตร์ คือ การยศาสตร์ เป็นเรื่องการศึกษาสภาพการทำงานที่มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปฏิบัติงานและสิ่งแวดล้อม การทำงานเป็นการพิจารณาว่าสถานที่ทำงานดังกล่าว ได้มีการออกแบบหรือปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับผู้ปฏิบัติงานอย่างไร เพื่อป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่อาจมีผลกระทบต่อความปลอดภัยและสุขภาพอนามัยในการทำงาน และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานได้ด้วย หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เพื่อทำงานที่ต้องปฏิบัติดังกล่าว มีความเหมาะสมกับผู้ปฏิบัติงาน แทนที่จะบังคับให้ผู้ปฏิบัติงานต้องทนฝืนปฏิบัติงานนั้น ๆ ตัวอย่างง่าย ๆ ตัวอย่างหนึ่งได้แก่การเพิ่มระดับความสูงของโต๊ะทำงานให้สูงขึ้น เพื่อพนักงานจะได้ไม่ต้องก้มโน้มตัวเข้าใกล้ชิ้นงาน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการยศาสตร์ หรือนักการยศาสตร์ (Ergonomist)

จึงเป็นผู้ที่ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปฏิบัติงาน สถานที่ทำงาน และการออกแบบ

- แนวคิดสร้างสรรค์ที่แปลกและแตกต่างคือ การที่บุคคลสร้างสรรค์สิ่งใหม่ อาทิผลิตผลผลิต การแก้ปัญหา นวัตกรรม หรืองานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งมีคุณค่าการตีความเกี่ยวกับ ความแปลกและแตกต่าง ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคม หรือแนวทางที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น กระประเมินคุณค่าก็ในทำนองเดียวกัน คุณสมบัติที่มักใช้ในการตีความ “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

สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีที่แตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

-มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (มอก) :

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

16. หน่วยสมรรถนะรวม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

- 18.1 ข้อสอบข้อเขียน เป็นข้อสอบเพื่อวัดความรู้ หลักการออกแบบและหลักการออกแบบเพื่อมวลชนและมาตรฐานอุตสาหกรรม
- 18.2 ข้อสอบสัมภาษณ์ เป็นข้อสอบที่วัดความรู้หลักการตลาด พฤติกรรมผู้บริโภคและกระแสนิยมของการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดัก
- 18.3 สาธิตการปฏิบัติงาน เป็นการวัดความรู้ทางด้านทักษะหลักการออกแบบและหลักการออกแบบเพื่อมวลชนและมาตรฐานอุตสาหกรรมและนำเสนอด้วยการวาดภาพ

1. รหัสหน่วยสมรรถนะAL55
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะจัดทำภาพ 3 มิติ เพื่อการนำเสนอและเพื่อประกอบการผลิตไลฟ์สไตล์โปรดักส์
3. ทบทวนครั้งที่1 / 2564
4. สร้างใหม่

☐

ปรับปรุง

☒

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

นักออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้จะสามารถออกแบบเฟอร์นิเจอร์ และสามารถปฏิบัติงานด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ มีทักษะองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการ มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติที่ดี รักองค์กร เข้าใจเรื่องการตลาดด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ แฟชั่น ที่ทันสมัยกับตลาดภายในประเทศเป็นอย่างดี มีความชำนาญด้านกระบวนการผลิตสามารถเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ สามารถนำข้อมูลของพฤติกรรมและการใช้งานของผู้ใช้ไลฟ์สไตล์โปรดักส์ เกาต่างๆร่วมใช้ในการออกแบบ มีแนวคิดที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่ต่อการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์ เข้าใจหลักการองค์ประกอบศิลปะ และเลือกใช้สีได้ถูกต้องตามหลักการทฤษฎีสีและเหมาะสมกับการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์ นำหลักการยศาสตร์มาการออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์ อย่างชำนาญและถูกประเภท การออกแบบพัฒนาไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ถูกออกแบบโดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม การใช้วัสดุอย่างคุ้มค่า จัดทำภาพ3 มิติด้วยโปรแกรม ด้วยประมวลผลภาพเป็น Jpeg. png. หรือสกุลไฟล์ใกล้เคียง จัดประชุมเพื่อชี้แจงและ ร่วมวางแผนการผลิตผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จัดซื้อ ฝ่ายผลิต ฝ่ายการตลาด ฝ่ายติดตั้ง นำเสนอต้นทุนจากการประมาณราคา จัดทำโมเดลต้นแบบได้ตรงตามภาพ 3 มิติ

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

- 2163-นักออกแบบผลิตภัณฑ์
- 2163-นักออกแบบอุตสาหกรรม

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

การออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยและผลิตภัณฑ์จะต้องผ่านมาตรฐาน ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มอก,มาตรฐานคุณภาพสินค้ายุโรป Toy Testing EN71, ASTM

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL551 จัดทำภาพ 3 มิติด้วยโปรแกรม ด้วยประมวลผลภาพเป็น Jpeg. png. หรือสกุลไฟล์ใกล้เคียง	1. กำหนดรูปแบบงานออกแบบที่เป็นลักษณะงาน 3 มิติจากใช้โปรแกรมสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ 2. สามารถให้คำปรึกษาและแก้ปัญหาในการออกแบบของการเขียนแบบ ออกแบบงาน 3มิติเพื่อการนำเสนอ 3. นำเสนอมุมมองและนำเสนอลูกค้าได้อย่างน่าสนใจ	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL552 จัดการประชุมเพื่อนำเสนอภาพ 3 มิติ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (จัดซื้อ ฝ่ายผลิต ฝ่ายการตลาด ฝ่ายติดตั้ง)	1. จัดประชุมเพื่อระดมความคิดเห็นจากฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่นฝ่ายการตลาด ฝ่ายผลิต ฝ่ายจัดซื้อ 2. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในทางด้านGraphic designเพื่อนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพและชำนาญ 3. มีความสามารถในการพูดเพื่อโน้มน้าวและนำเสนอ	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL553 จัดประชุมเพื่อชี้แจง ร่วมวางแผนการผลิตผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (จัดซื้อ ฝ่ายผลิต ฝ่ายการตลาด ฝ่ายติดตั้ง)	1. จัดประชุมเพื่อระดมความคิดเห็นจากฝ่ายผลิตเพื่อหาวิธีการใ นการผลิต 2. เข้าใจขั้นตอนกระบวนการในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม 3.มีความสามารถในการพูดเพื่อโน้มน้าวและนำเสนอและสร้า งความเข้าใจสำหรับทีม	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL554 นำเสนอต้นทุนจากการประมาณราคา	1. เลือกใช้วัสดุและลดต้นทุนในการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ไ ด้ชำนาญและถูกต้อง 2. คิดประมาณราคา ต้นทุนและเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ 3. เลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมและลดต้นทุนในการผลิต	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL555 จัดทำโมเดลต้นแบบได้ตรงตามภาพ 3 มิติ	1. สร้างโมเดลต้นแบบได้ตรงตามภาพ 3 มิติโดยเลือกใช้วัสดุได้เหมาะสม 2. สามารถสร้างต้นแบบ สามารถสร้างต้นแบบ 3 มิติเหมาะสมตามขั้นตอนกระบวนการ	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ใช้โปรแกรม ในการเขียนแบบ SolidWorks,Rhinoceros,AutoCAD,3ds Max,SketchUp, Adobe หรือโปรแกรมเทียบเท่า ขึ้นสูง
จัดประชุมเพื่อระดมความคิดเห็นจากฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น ฝ่ายการตลาด ฝ่ายผลิต ฝ่ายจัดซื้อ สร้างโมเดลต้นแบบได้ตรงตามภาพ 3 มิติโดยเลือกใช้วัสดุได้เหมาะสม

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ปฏิบัติการจัดทำรายงานการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
2. ปฏิบัติการตรวจติดตามการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
3. ปฏิบัติการติดตามข่าวสารเทคโนโลยีการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
4. ถ่ายทอดเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. การจัดทำและตรวจสอบรายงาน
2. การจัดทำเป้าหมายการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
3. เทคโนโลยีการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

หลักฐานที่ต้องการจะกำหนดข้อแนะนำเกี่ยวกับการประเมิน และควรที่จะใช้ประกอบร่วมกันกับเกณฑ์ในการปฏิบัติงาน

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. เอกสารรายงาน การออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
2. เอกสารรับรองผลการปฏิบัติงานจริง
3. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence).

1. เอกสารผ่านการอบรมเกี่ยวกับการรับผิดชอบด้าน การออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
2. เอกสารรับรองการผ่านการสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพปฏิบัติงานด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ระดับ 4

ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะอาชีพ ระดับ 4 ทดสอบโดย การสัมภาษณ์ นำเสนองาน (พาวเวอร์พอย) สอบข้อเขียนแบบปรนัย และอัตนัย สอบปฏิบัติ (ใช้คอมพิวเตอร์ อธิบายขั้นตอนการผลิตทั้งมือ และระบบอุตสาหกรรม หลายๆวัสดุ)

(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 มิติมากมายที่ถูกสร้างขึ้นมาให้กับงานออกแบบในเฉพาะด้าน ยกตัวอย่างเช่น ถ้าอยากออกแบบงานที่เกี่ยวกับ เครื่องจักรและกลไก ก็เลือกโปรแกรมจำพวก Solid work หรือ AutoCAD Inventor ถ้าออกแบบงานปั้นโมเดลรูปเหมือนหรือการทำ Animation ก็ไปทางสายโปรแกรม Z Brush หรือไม่ก็ Maya โปรแกรมชนิดนี้ ถูกพัฒนาขึ้นมาสำหรับงานเฉพาะด้าน ซึ่งจะมีเครื่องมือในการขึ้นรูปให้เหมาะกับงานที่ออกแบบ แต่ถ้าใครอยากได้โปรแกรมที่ครอบคลุมเกือบทุกด้าน ก็ต้องไปใช้โปรแกรม Rhino ซึ่งจะมี Plug in หรือส่วนเสริมมาให้ใช้มากมาย สำหรับการออกแบบ ส่วนตัวผู้เขียนนั้น จะถนัดไปทางด้าน เครื่องจักรและกลไก ก็เลยเลือกโปรแกรมจำพวก On shape หรือ Solid Work ในการออกแบบ ดังนั้นการจะเลือกโปรแกรมออกแบบหรืออยากเรียนโปรแกรมออกแบบ 3 มิติ เราก็ควรจะรู้แนวของตัวเองก่อนว่าจะไปทางด้านไหน ก็ให้เลือกโปรแกรมที่ถูกพัฒนามาให้ถูกด้าน เพราะจะทำให้การออกแบบโมเดล 3 มิตินั้นง่ายและรวดเร็วมากขึ้น

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

- จัดทำโมเดลต้นแบบ หมายถึง การสร้างต้นแบบเสมือนจริงโดยใช้วัสดุ และการทำสีตกแต่งให้สวยเหมือนกับของจริงและทำให้ลูกค้าหรือผู้ซื้อเข้าใจงานผลิตภัณฑ์มากขึ้น

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

- 18.1 ข้อสอบข้อเขียน เป็นข้อสอบเพื่อวัดความรู้ หลักการใช้โปรแกรมการเขียนภาพ 3 มิติและประมาณราคา และการเลือกวัสดุที่ลดต้นทุน
- 18.2 สาคิตการปฏิบัติงาน เป็นการวัดความรู้ทางด้านทักษะหลักการใช้โปรแกรมการเขียนภาพ 3 มิติและประมาณราคา การเลือกวัสดุที่ลดต้นทุน และสร้างต้นแบบ 3 มิติ

1. รหัสหน่วยสมรรถนะAL56
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะเขียนแบบ shop drawing เพื่อควบคุมคุณภาพและใช้ในการสั่งผลิตต้นแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์
3. ทบทวนครั้งที่1 / 2564
4. สร้างใหม่ปรับปรุง

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

นักออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลที่ผ่านสมรรถนะนี้จะสามารถออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ และสามารถเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในมีประสบการณ์ทำงานเป็นที่ยอมรับของวงการวิชาชีพ เป็นผู้ที่กำหนดทิศทางนโยบายขององค์กร กำหนดตลาดเทรน แฟชั่น และมีความเข้าใจในด้านตลาดด้านการออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ทั้งภายในและภายนอกประเทศสามารถพูดจูงใจ และชี้แนะ คัดเลือกและบริหารจัดการคน วัตถุดิบ เวลาและการผลิตได้ มีความสามารถในการจูงใจ มีภาวะผู้นำในระดับสูง กล้าตัดสินใจมีคุณธรรมจริยธรรม ใช้โปรแกรม ในการเขียนแบบ ภาพ 2 มิติ SolidWorks, AutoCAD, ,SketchUp, Adobe หรือโปรแกรมเทียบเท่า เพื่อใช้ในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ระบุหน่วยการวัด เมตรตึกหรือนิ้วได้ หุ่น นิ้ว ฟุต มิลลิเมตร เซนติเมตร เมตร เข้าศัพท์เฉพาะในอาชีพออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ขึ้นต้นแบบ (mock up) ผลิตต้นแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ ด้วยวัสดุพื้นฐาน

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

- 2163-นักออกแบบผลิตภัณฑ์
- 2163-นักออกแบบอุตสาหกรรม

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

การออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยและผลิตภัณฑ์จะต้องผ่านมาตรฐาน ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มอก,มาตรฐานคุณภาพสินค้ายุโรป Toy Testing EN71, ASTM

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL561 เขียนแบบ 2 มิติ และระบุรายละเอียด	1. เลือกใช้สัญลักษณ์ในการเขียนแบบอย่างถูกต้อง 2. ใช้โปรแกรม ในการเขียนแบบ ภาพ 2 มิติเพื่อใช้ในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม 3 เลือกศัพท์เทคนิคในการอธิบายความหมายในการเขียนแบบ เพื่อผลิต	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL562 เขียนแบบ 3 มิติ ตามระบบการเขียนแบบ Isometrics มุม	1. ใช้โปรแกรม ในการ ออกแบบภาพ 3 มิติ เพื่อแยกชิ้นส่วน(BOM)ในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม 2 เลือกมุมมองในการนำเสนอ จัดแสงเงา เพื่อนำเสนอลูกค้า	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL563 ระบุหน่วยการวัด เมตรตึกหรือนิ้ว (หุ่น นิ้ว ฟุต มิลลิเมตร เซนติเมตร เมตร)	1. ระบุหน่วยการวัด เมตรตึกหรือนิ้วได้ หุ่น นิ้ว ฟุต มิลลิเมตรเซนติเมตร เมตร 2 กำหนดมาตรฐาน และแปลงหน่วยในการบอกขนาดเหมาะสม	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
AL564 ใช้ศัพท์เฉพาะในอาชีพออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์	1. ใช้ศัพท์เฉพาะในอาชีพออกแบบไลฟ์สไตล์โปรดักส์ 2 เลือกใช้ศัพท์เทคนิคในการอธิบายแบบเพื่อใช้ในการผลิต	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
AL565 ถอดแบบประกอบชิ้นส่วนโลฟส์ไตร์โปรดักส์ (BOM)	1. แยกชิ้นส่วนของงานเฟอร์นิเจอร์เพื่อใช้ในการประกอบและผลิตได้ 2. ขึ้นต้นแบบ (mock up)ผลิตภัณฑ์โลฟส์ไตร์โปรดักส์ด้วยวัสดุพื้นฐาน	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

เข้าศัพท์เฉพาะในอาชีพออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์ .ใช้โปรแกรม ในการเขียนแบบ ภาพ 2 มิติ SolidWorks, AutoCAD, SketchUp, Adobe หรือโปรแกรมเทียบเท่า เพื่อใช้ในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ระบบหน่วยการวัด เมตรดิกหรือนิ้วได้ หุ่น นิ้ว ฟุต มิลลิเมตร เซนติเมตร เมตร

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

- (ก) ความต้องการด้านทักษะ
1. ปฏิบัติการจัดทำรายการการออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์
 2. ปฏิบัติการตรวจติดตามการออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์
 3. ปฏิบัติการติดตามข่าวสารเทคโนโลยีการออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์
 4. ถ่ายทอดเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์
- (ข) ความต้องการด้านความรู้
1. การจัดทำและตรวจสอบรายงาน
 2. การจัดทำเป้าหมายการออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์
 3. เทคโนโลยีการออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

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

- (ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)
1. เอกสารรายการการออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์
 2. เอกสารรับรองผลการปฏิบัติงานจริง
 3. แฟ้มสะสมงาน
- (ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence).
1. เอกสารผ่านการอบรมเกี่ยวกับการรับผิดชอบด้านการออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์
 2. เอกสารรับรองการผ่านการสอบข้อเขียน
- (ค) คำแนะนำในการประเมิน
1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพปฏิบัติงานด้านการออกแบบโลฟส์ไตร์โปรดักส์ 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 รายการสิ่งที่ผลิตขึ้นจากส่วนประกอบ รายการวัตถุดิบ ซึ่งเป็นรายการที่สำคัญเพื่อแสดงในการผลิตต่อสินค้า หนึ่งหน่วยมาตรฐานในการเขียนแบบ หมายถึง ข้อกำหนดหรือข้อตกลงกันระหว่างผู้ผลิต และผู้ใช้เพื่อสร้างความเข้าใจให้ตรงกันเกี่ยวกับขนาดรูปร่าง น้ำหนัก และส่วนผสมของวัสดุอย่างใดอย่างหนึ่งที่ทำให้การผลิตขึ้นจากแหล่งผลิตต่าง ๆ ให้มีคุณสมบัติและคุณภาพเหมือนกันสามารถนำมาใช้สับเปลี่ยนทดแทนกันได้ การเขียนแบบจัดเป็นกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญช่างเทคนิคเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ช่างเทคนิคที่เขียนแบบจะถ่ายทอดความคิด และการสเกตช์ของวิศวกร สถาปนิกมา

นักออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นรายละเอียดในงานเขียนแบบ และการระบุรายการในงานเขียนแบบเพื่อให้เข้าใจตรงกันระหว่างผู้สั่งงานกับผู้ปฏิบัติงาน จึงมีการกำหนดมาตรฐานในงานเขียนแบบขึ้น

มาตราส่วน หมายถึง การอ่านค่าความยาว งานเขียนแบบแบ่งการวัดขนาดเป็น 2 ระบบใหญ่ ๆ คือ 1. ระบบนิ้ว (ระบบอังกฤษ) การวัดระบบนี้จะใช้หน่วยเป็นนิ้ว 2. ระบบเมตริก การวัดระบบนี้จะใช้หน่วยเป็นมิลลิเมตร เซนติเมตร เมตรมาตราส่วน (SCALE) หมายถึง อัตราที่ขยายหรือขยายส่วน การเขียนแบบโดยทั่วไป ภาพที่เขียนแบบจะมีขนาดที่สัมพันธ์พอเหมาะกับขนาดกระดาษเขียนแบบเสมอ เมื่อมองภาพแล้วเห็นรายละเอียดได้ชัดเจนสมบูรณ์ ฉะนั้นการเลือกใช้มาตราส่วนที่เหมาะสมกับขนาดกระดาษเขียนแบบ ผู้เขียนแบบจึงต้องควรคำนึงถึงมาก

16. หน่วยสมรรถนะรวม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

- 18.1 ข้อสอบข้อเขียน เป็นข้อสอบเพื่อวัดความรู้ หลักการเขียนแบบและการสร้างโมเดล 3 มิติ
- 18.2 สาธิตการปฏิบัติงาน เป็นการวัดความรู้ทางด้านทักษะหลักการเขียนแบบและการสร้างโมเดล 3 มิติ