

คุณวุฒิวิชาชีพ

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (ริกเกอร์) ระดับ 5

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

บุคคลที่มีคุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ในอาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (ริกเกอร์) ระดับ 5 ต้องเป็นบุคคลที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญทางเทคนิคปฏิบัติในการสร้างและติดตั้งกระดูกและส่วนควบคุมตัวละครหรือวัตถุต่างๆ ภายในเกมที่มีความซับซ้อน เน้นการเคลื่อนไหวสมจริง (Realistic) ใช้องค์ความรู้เฉพาะหรือแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์

มีความเชี่ยวชาญในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือเทคนิควิธีการที่หลากหลายและเหมาะสม
เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้อง สามารถวิเคราะห์ และประเมิน
เพื่อแก้ไขปัญหาทั้งทางเทคนิคและผลลัพธ์การดำเนินงานที่สามารถคาดการณ์ได้อย่างเป็นระบบรวมถึงสามารถนำเสนอและถ่ายทอดองค์ความรู้ทั้งทางเทคนิคและวิธีการให้กับผู้ปฏิบัติงานคนอื่นได้

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (ริกเกอร์) ระดับ 5

การเลือกระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

- ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ในด้านการออกแบบศิลปะเกม (ริกเกอร์) หรือที่เกี่ยวข้อง หรือ
- มีประสบการณ์ทำงานด้านริกกิ้งสำหรับเกม หรือที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 2 ปี หรือ
- ได้รับรองคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (โมเดล 3 มิติ) ระดับ 4 แล้ว เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปี

2. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารและดิจิทัลคอนเทนต์ สาขาเกม อาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (ริกเกอร์) ระดับ 5
- ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักออกแบบศิลปะเกม (ริกเกอร์) ระดับ 5 จำนวน 4 หน่วย

ในกรณีต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพให้เป็นไปตามคู่มือสำหรับผู้เข้ารับการประเมินหรือคู่มือเจ้าหน้าที่สอบ

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบศิลปะเกม ผู้ปฏิบัติงานด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว เช่น
นักสร้างสรรค์ภาพ 2 มิติ นักสร้างสรรค์ภาพ 3 มิติ นักติดตั้งกระดูก (Rigger) และนักสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว (2D/3D Animator) หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

หมายเหตุ

N/A

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

1032	ICT---5-006ZB	สร้างการควบคุมกลไกการทำงานของตัวละคร (Character Rigging)
1033	ICT---5-006ZB	เชื่อมต่อกระดูกเข้าโมเดลต่างๆ (Skinning and Binding)
1034	ICT---5-006ZB	สร้างการควบคุมการเคลื่อนไหวของใบหน้าของตัวละคร (Facial Rigging)
1071	ICT---5-006ZB	จัดระบบข้อมูลให้สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

องค์กรรับรอง ที่สามารถเข้ารับการประเมินสมรรถนะบุคคล