

คุณวุฒิวิชาชีพ

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกม ระดับ 6

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

บุคคลที่มีคุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ในอาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกม ระดับ 6 ผู้มีสมรรถนะทางเทคนิคในด้านการพัฒนา และออกแบบ Game Engine เพิ่มเติม หรือ ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ โดยใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และองค์ความรู้ความชำนาญเฉพาะด้านมากกว่า 1 ด้าน เพื่อการพัฒนาเกมที่หลากหลาย และสามารถทดสอบโปรแกรมเกมได้ รวมทั้งสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาโปรแกรมเกมได้ ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาด้านเทคนิค แก่ทีมงานและผู้เกี่ยวข้องได้ เข้าใจลูกค้า ผู้เล่น สามารถบริหารทีม เข้าใจการบริหารจัดการโครงการพัฒนาเกม และประสานงานผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกม มีความรู้ในเชิงทฤษฎีที่นำไปปรับใช้เป็นองค์ความรู้ในงานอาชีพเพื่อพัฒนาระบบการทำงาน ให้คำแนะนำ และถ่ายทอด ประสบการณ์ ทักษะ และความรู้ มีคุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ดี รักองค์กร

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกม ระดับ 6

การเลือกระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกม ระดับ 6
 - มีประสบการณ์ทำงานด้านพัฒนาโปรแกรมเกม หรือที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 3 ปี หรือ
 - ได้รับรองคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกม ระดับ 5 แล้ว เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปี
2. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาเกม อาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกม ระดับ 6
 - ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกม ระดับ 6 จำนวน 3 หน่วย

ในกรณีต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพให้เป็นไปตามคู่มือสำหรับผู้เข้ารับการประเมินหรือคู่มือเจ้าหน้าที่สอบ

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

ผู้ปฏิบัติงานด้านการพัฒนาโปรแกรมเกม หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

หมายเหตุ

N/A

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

0011	ICT---6-008ZB	จัดการหรือบริหารทีม
3017	ICT---6-008ZB	ออกแบบ โลบารรีหรือเครื่องมือ (Libraries/Tools)
3018	ICT---6-008ZB	พับบลิช (Publish) เกมออกจำหน่าย

องค์กรรับรอง ที่สามารถเข้ารับการประเมินสมรรถนะบุคคล