

職能單元代碼	APP4R1167
職能單元名稱	編寫互動媒體
領域類別	藝文與影音傳播/印刷出版
職能單元級別	4
工作任務與行為指標	<p>一、識別多媒體之要素</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 取得設計規格【註 1】</li> <li>2. 找出製作所需的內容【註 2】</li> <li>3. 與相關人員【註 3】討論媒體資產的整合及格式【註 4】</li> <li>4. 與相關人員決定欲成為原型的互動順序</li> </ol> <p>二、識別編輯軟體的範圍</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 識別產業標準編輯軟體的範圍【註 5】</li> <li>2. 評估與輸出平臺相關的編輯軟體【註 6】</li> <li>3. 與相關人員討論編輯軟體的選擇，以確保其能滿足特定的結果</li> <li>4. 選擇最適於工作要求的編輯軟體</li> </ol> <p>三、使用編輯軟體</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 載入編輯軟體</li> <li>2. 建立指定作業的新檔，並依照命名規範命名</li> <li>3. 展示並使用編寫過程相關的編輯軟體工具及功能</li> </ol> <p>四、創造互動順序</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 切割並重組使用者介面，以使其適用於編輯軟體</li> <li>2. 依創作要求，以適當順序匯入並組合構成要素</li> <li>3. 依據創作及技術要求、標記及程式碼語言，創造互動功能【註 7】</li> <li>4. 檢查互動順序是否符合導航設計</li> <li>5. 整合媒體資產以確保最高水準的技術性能</li> <li>6. 檢查互動順序是否符合載入規格</li> <li>7. 測試可交互運作性，排除所有錯誤並驗證腳本</li> <li>8. 以原型方式呈現互動順序，並確保該順序滿足創作、生產及技術要求</li> <li>9. 保存輸出檔案格式並確認符合特定目的【註 8】</li> </ol> <p>五、評估互動式原型</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 向相關人員展示原型</li> </ol>

	<p>2. 依設計規格評估原型，包括創意及使用者預期的成果</p> <p>3. 討論並針對所需的修改達成一致意見</p> <p>4. 視需要協助使用者試用</p> <p>5. 評估使用者試用後的回饋</p> <p>6. 向相關人員尋求確認，將原型轉換為最終產品</p> <p>六、向相關人員尋求確認，將原型轉換為最終產品</p> <p>1. 依使用者試用的結果，進行必要的修改</p> <p>2. 複製原型功能以完成互動產品</p> <p>3. 進行最終檢查，確保順序符合設計規格</p> <p>4. 測試可交互運作性，排除錯誤並驗證腳本</p> <p>5. 儲存至特定的儲存系統，以讓生產團隊可存取</p> <p>6. 依需求協助將產品載入指定的平臺</p>
<b>職能內涵 (S=skills 技能)</b>	<p>一、溝通與讀寫技能，充份解讀並釐清書面或口頭指示</p> <p>二、技術技能：</p> <p>1. 正確解釋設計概念、設計及技術規格</p> <p>2. 熟練地使用適當的編輯與圖形軟體</p> <p>3. 創造並應用式樣表單、範本或主題</p> <p>三、使用標準命名規範與版本控管協定，管理檔案及目錄</p> <p>四、在編寫過程中進行故障排除及問題解決的主動性與彈性</p> <p>五、自我管理與規劃技能：</p> <p>1. 為工作訂定優先順序</p> <p>2. 能在期限內完成工作</p> <p>3. 視需要尋求專家協助</p>
<b>職能內涵 (K=knowledge 知識)</b>	<p>一、產業標準編輯軟體的範圍與應用</p> <p>二、使用於各種輸出平臺整合數位內容的技術</p> <p>1. 動畫</p> <p>2. 圖形</p> <p>3. 文字</p> <p>4. 視訊</p> <p>5. 音頻</p> <p>三、以使用者為中心的設計原則</p> <p>四、版面設計及構圖的設計原則</p> <p>五、產業知識：</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 技術及創意之間的關係及互動媒體專案的要求</li> <li>2. 輸出平臺的功能</li> <li>3. 應用於相關編輯軟體的標記及程式碼語言</li> <li>4. 驗證的目的及過程，以及可交互運作性標準的作用</li> <li>5. 互動媒體產品開發過程的問題及挑戰</li> </ol> <p>六、與電腦作業相關的職業安全衛生標準</p>
評量設計參考	<p>一、評量之關鍵面向/能力證明之證據</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開發功能完整、符合設計規格的互動媒體產品</li> </ol> <p>二、評量所需情境與特定資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 目前產業使用之相關軟體</li> </ol> <p>三、評量方法</p> <p>有許多評量方法可用於評估實務技能和知識。下列為適用於本單元的範例：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 直接提問搭配檢閱受評者提供的證據作品集及第三方工作績效報告</li> <li>2. 至少評量兩項由受評者編寫的互動產品</li> <li>3. 以書面或口頭方式測試開發互動產品所需的知識</li> </ol>
說明與補充事項	<p>【註1】 設計規格可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 創作要求</li> <li>● 導航設計</li> <li>● 分鏡腳本</li> <li>● 技術規格，包括：磁碟空間 <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 輸出平臺</li> <li>■ 最終產品的檔案格式</li> <li>■ 使用者介面設計</li> </ul> </li> </ul> <p>【註2】 製作可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 電子商務</li> <li>● 教育產品</li> <li>● 遊戲</li> <li>● 資訊產品</li> <li>● 互動式應用程式</li> <li>● 促銷產品</li> </ul>

- 訓練產品

- 網站

【註3】相關人員可能包括：

- 動畫師
- 藝術家
- 資產創建人
- 平面設計師
- 圖形介面設計師
- 教學設計師
- 導航設計師
- 程式設計師
- 專案經理
- 音效工程師
- 視訊製作人
- 其他專業人員

【註4】媒體資產可能包括：

- 動畫
- 音頻
- 圖形
- 圖像
- 文字
- 視訊

【註5】產業標準編輯軟體可能包括：

- Authorware
- Breeze
- Captivate
- Contribute
- Director
- Dreamweaver
- Flash
- GoLive
- PageMill
- RoboDemo

- 圖形軟體，包括：
  - Photoshop
  - Fireworks
  - Illustrator
- 模擬軟體，如 LabView

【註6】輸出平臺可能包括：

- CD
- DVD
- 網際網路
- 資訊站
- 行動電話
- 個人數位助理(PDA)/其他無線/行動裝置

【註7】標記及程式碼語言可能包括：

- ActionScript
- HTML
- JavaScript
- Lingo
- XML
- 其他專利的程式碼語言

【註8】輸出檔案格式可能包括：

- DIR/DCR
- FLA/SWF
- HTML
- PDB
- PDF
- PRC
- TXT
- WAP
- XML
- 其他專有的格式