

職能單元代碼	APP4R1168
職能單元名稱	製作使用者介面
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、釐清專案要求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用設計規格【註 1】並諮詢相關人員【註 2】以釐清互動媒體產品【註 3】的目標使用者、觀眾及目的【註 4】 2. 取得欲整合到使用者介面的文字內容及媒體資產【註 5】 3. 確定互動媒體產品輸出平臺【註 6】檔案的輸出格式【註 7】 <p>二、產生概念</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 研究互動媒體產品使用者介面、設計、圖像、圖稿和其他可能激發設計靈感的創意來源 2. 獲取其它可能影響，或欲合併於設計構想的相關資訊【註 8】 3. 確定著作權聲明需求，並確定潛在的版權資料的合理使用 4. 依需求獲得並記錄著作權聲明 5. 利用規格的草圖及概念為基礎，製作在技術上可行、且能針對所有設計問題提供創意解決方案的設計構想 6. 向相關人員展示介面設計構想以進行討論或取得回饋 <p>三、規劃方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依需要整合相關人員的回饋以選擇最終設計 2. 確證適當之產業標準圖像軟體的範圍【註 9】 3. 與相關人員討論圖像軟體的選擇，以確保其滿足特定的結果 4. 探索可用於介面設計開發的印刷【註 10】及視覺設計元素【註 11】 <p>四、製作使用者介面</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用圖像軟體，以最終設計概念為基礎開發使用者介面的結構 2. 取得或創造並整合所有圖像互動元件【註 12】 3. 將視覺設計原則【註 13】及傳播原則應用於使用者介面開發【註 14】

	<p>4. 確保使用者介面滿足以使用者為中心的設計原則【註 15】 以及相關的標準【註 16】</p> <p>5. 確保使用者介面能增強數位內容的顯示</p> <p>6. 將使用者介面以適當的輸出格式儲存</p> <p>五、評估使用者介面</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視使用者介面以評估創意解決方案的有效性、對使用者及觀眾的適當性，以及技術可行性 2. 與相關人員討論並確認對整體設計的額外要求或所需修改，並執行所有必要的修正
<p>職能內涵 (S=skills 技能)</p>	<p>一、溝通、團隊合作及讀寫技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 解釋或釐清書面或口頭指示 2. 解釋設計規格 3. 向團隊成員展現各種使用者介面設計，以進行討論並獲得回饋 4. 對其它團員的回饋作出建設性的回應 5. 完成工作場域文件 <p>二、創意技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 創造能滿足規格的使用者介面設計之可行構想 2. 應用視覺設計原則及傳播原則，製作以使用者為中心的設計介面 <p>三、技術技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟練地使用圖像軟體製作使用者介面設計 2. 創造滿足標準及平臺參數的使用者介面設計 3. 使用標準命名規範管理檔案及目錄 <p>四、自我管理及規劃技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 為工作訂定優先順序 2. 能在期限內完成工作 3. 問題產生時尋求專家協助
<p>職能內涵 (K=knowledge 知識)</p>	<p>一、產業知識：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 技術及創意之間的關係，及互動媒體專案的要求 2. 創造使用者介面過程中出現的問題與挑戰 3. 應用於使用者介面的標準 <p>二、視覺設計和傳播原則，包括以使用者為中心的設計原則</p>

	<p>三、設計要素</p> <p>四、印刷術</p> <p>五、著作權聲明程序</p> <p>六、與電腦作業相關的職業安全衛生標準</p>
<p>評量設計參考</p>	<p>一、評量之關鍵面向/能力證明之證據</p> <ol style="list-style-type: none"> 創造能滿足以下要求的使用者介面： <ol style="list-style-type: none"> 與目標使用者及觀眾的視覺交流 滿足標準及指定平臺的技術參數的要求 <p>二、評量所需情境與特定資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 使用於產業的設計規格 目前產業使用之標準軟體 <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"> 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 評量受評者依設計規格創造的各種使用者介面 以書面或口頭提問來測試所需之技能與知識
<p>說明與補充事項</p>	<p>【註1】設計規格可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> 創作要求 製造規格 導航設計 分鏡腳本 技術規格，包括： <ul style="list-style-type: none"> ■ 磁碟空間 ■ 頻寬 ■ 輸出平臺 ■ 最終產品的檔案格式 使用者介面設計 <p>【註2】相關人員可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> 平面設計師 資訊架構師 教學設計師

- 導航設計師
- 產品設計師
- 程式設計師
- 專案經理
- 其他專業人員

【註3】互動媒體產品可能包括：

- 電子商務
- 教育產品
- 遊戲
- 資訊產品
- 互動式應用程式
- 促銷產品
- 社群網路
- 訓練產品
- 網站

【註4】目的可能包括：

- 商業和企業
- 社區
- 教育
- 娛樂
- 個人
- 推廣
- 訓練

【註5】媒體資產可能包括：

- video
- 動畫
- 音頻
- 圖像
- 影像
- 文字
- 視訊

【註6】輸出平臺可能包括：

- CD/DVD

- 遊戲主控台
- 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】輸出格式可能包括：

- 點陣圖圖像
- 數位格式，如：
 - GIF
 - JPEG
 - PDF
 - TIFF
 - PICT
 - PNG
 - HTML
 - PSD
- 向量圖

【註8】相關資訊可能包括：

- 品牌
- 標誌
- 介面的先前版本
- 印刷素材
- 宣傳素材
- 樣式指南
- 商標

【註9】圖像軟體可能包括：

- Fireworks
- Illustrator
- Photoshop
- Photoshop Elements

【註10】印刷可能包括：

- 對齊

- 字型及字體
- 字距調整
- 前導
- 點及尺寸
- 對線及無對線
- 追蹤

【註11】視覺設計元素可能包括：

- 顏色
- 構成
- 線條
- 形狀
- 紋理
- 色調

【註12】互動元件可能包括：

- 背景
- 橫幅
- 圖示
- 互動式按鈕
- 互動式控制項
- 標誌
- 功能表
- 搜索框

【註13】視覺設計原則可能包括：

- 平衡
- 加強
- 焦點
- 動作
- 透視
- 比例
- 比率
- 整體

【註14】傳播原則可能包括：

- 交流訊息

- 傳達意思
- 滿足觀眾要求
- 使用功能性的構成要素

【註15】以使用者為中心的設計原則可能包括：

- 明確的回饋意見和指示
- 符合以下要求的一致的行為和設計：
 - 常見的介面元素
 - 功能表系統
 - 搜索框
 - 版面設計
 - 圖像學
 - 印刷術
 - 顏色
- 選到錯誤路徑時易於退出
- 簡單性
- 工作任務的支援

【註16】標準可能包括：

- 可交互運作性
- 易讀性
- 可用性