

職能單元代碼	AVA3R2153v3
職能單元名稱	設計使用者介面視覺構成
領域類別	藝文與影音傳播 / 視覺藝術
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、確認專案需求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與團隊中相關人員討論，以確認並理解其設計概念 2. 確認互動媒體產品的技術特性，包含傳輸平台【註2】 3. 確認目標受眾及使用者特性 4. 視情況取得資訊架構規範 <p>二、設計規範提案</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依據內容架構即受眾特性，將概念視覺化並製作初步草圖 2. 繪製基本螢幕配置的草圖，展示主要空間區域 3. 使用螢幕配置說明功能性區域 4. 說明使用者介面的隱喻及外觀和感覺 5. 考量所有構想，繪製最終的詳細提案 6. 取得相關人員認可以確保符合所有需求 7. 編寫使用者介面設計規範【註8】，並將相關建議提供給開發團隊 <p>三、完成使用者介面設計</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建立使用者介面的焦點測試計畫，以確認其優缺點 2. 將設計變更納入設計規範的資訊架構中 3. 取得相關人員同意以完成設計
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 產業知識，包含專案團隊成員的角色及責任，例如：設計師、創作人員、資訊工程師、程式設計師與程式人員...等，徹底了解技術與創意間的關係、互動媒體專案的需求、設計使用者介面時產生的問題及挑戰...等 • 視覺傳達設計原則，包含使用者導向設計原則 • 各種平台的技術參數及其對於使用者介面設計的影響

	<ul style="list-style-type: none"> 記錄使用者介面設計的典型格式及技巧 關於使用電腦工作一段時間的職業安全衛生規範
職能內涵 (S=skills 技能)	<ul style="list-style-type: none"> 良好的溝通、團隊合作與讀寫技能：清楚說明書面或口語的指示、簡介設計及焦點測試的結果、有效的團隊合作、將使用者介面概念呈現給團隊成員，供討論及取得回、積極回應團隊其他成員所給予的回饋、完成工作上的相關文件...等 提出各種關於使用者介面的構想的概念及創意技能 使用故事板、架構圖與其他圖表...等進行創作，說明互動媒體產品的架構及導覽列的科技技能 良好的自我管理及規畫技能：優先處理工作任務並於期限內完成，如有問題尋求專家協助

	<p>【註1】 相關人員：包含藝術總監、客戶、教育者、平面設計師、部門主管、資訊工程師、教學設計師、程式設計師、技術主管、技術人員、其它創意專家及行政人員...等。</p> <p>【註2】 傳輸平台：包含 CD、DVD、遊戲機台、網路、多媒體機台、行動電話、平板電腦、其它無線/行動裝置...等。</p> <p>【註3】 受眾及使用者特性：包含電腦常識、人口統計資料（例如：年齡、性別、教育、職業、文化背景、地點...等）、嗜好、興趣、網路常識、語言、讀寫能力、計算能力、角色、特定需求（例如：身體或心理）。</p> <p>【註4】 資訊架構規範：包含內容編制、圖表、流程圖、架構圖、導覽圖、計畫、故事板、線稿...等。</p> <p>【註5】 空間區域：包含橫幅廣告、內容區域、網格、標題、影像、商標、媒體資產、選單系統、副標題...等。</p> <p>【註6】 功能性區域：包含2D 及 3D 視角、按鍵、編輯框、列表框、登入區、選單、圖片框、選項按鈕、拉霸、搜尋區、文字框...等。</p> <p>【註7】 外觀和感覺：包含氛圍、品牌、配色、設計元素、意義、訊息、隱喻、主題、色調...等。</p> <p>【註8】 設計規範：包含構圖、設計特色（包含：商標、橫幅廣、照片、插圖...等）、圖表、配置、外觀及感覺、草圖...等。</p> <p>【註9】 焦點測試：包含焦點測試成果文件、環境及設備、焦點測試執行計畫、焦點測試目標、依據測試計畫及標準選擇受測成員（例如：年齡、性別、地點、其它社會經濟因素）...等。</p>
說明與補充事項	

更新紀錄
2020年修訂職能內容。