

| | |
|--------------------------|---|
| 職能單元代碼 | IDC3R2577 |
| 職能單元名稱 | 將數位效果應用在互動式產品 |
| 領域類別 | 資訊科技 / 數位內容與傳播 |
| 職能單元級別 | 3 |
| 工作任務與行為指標 | <p>一、確認與應用互動式概念圖的製作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將個別組件編成目錄，以便在簡報時能應用。 2. 確認與應用互動式概念圖，以表示符合邏輯設計與架構的組件。 3. 為製作準備互動式分鏡。 <p>二、確認與應用數位效果組件製作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認在簡報中所應用數位效果框架的方法。 2. 利用業界標準方式，在框架中應用數位效果。 3. 優化數位效果框架。 4. 確認框架符合<u>專案規範</u>【註1】。 <p>三、在簡報中確認與應用所數位效果組件</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認數位效果組件包含其中。 2. 確認數位效果組件符合框架的格式。 3. 在框架中應用數位效果組件，以便在產品簡報中引用。 <p>四、將所有物件應用到功能完善且設計良好的互動式產品中</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在創作環境中應用所有<u>媒體組件</u>【註2】。 2. 確認程式控制的數位效果能達到滿意的結果。 3. 確認在數位效應中不一致的部分。 4. 評估與測試設計，以確定符合創意與技術需求的<u>概念</u>【註3】。 5. 在產品中套用簡報的執行版本。 6. 確認簡報能滿足所有的目標平台。 |
| 職能內涵 (K=knowledge 知識) | <p>一、說明製作互動式產品所需基於組件的程式技能。</p> <p>二、描述硬體或軟體的技術限制，及其設計與開發層面的影響。</p> |

| | |
|-----------------------|--|
| | <p>三、概述所應用的技巧：包含開發概念的技能、視覺化概念的技能、框架整合的技能...等。</p> |
| 職能內涵 (S=skills 技能) | <p>一、依照需求準備概念圖與分鏡。</p> <p>二、製作實用互動式產品：包含符合設計概述、結合數位效果組件、展示有效使用與具創意的設計原則、展示如何使用視覺溝通原則...等。</p> |
| 評量設計參考 | <p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none">1. 應用有效與創意的設計與視覺溝通原則，為了能製作功能完善且設計良好的互動式產品。 <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none">1. 電腦硬體、軟體、遊戲引擎與檔案儲存...等。2. 版權與智慧財產法規。3. 職業安全衛生法規與企業政策。4. 當有需要時，能取得合適的學習與評估支援。5. 針對有特殊需求的人士變更設備。 <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none">1. 檢視職場活動案例。2. 以書面方式或電腦基礎的互動式錯誤發現演練評估。3. 評估報告與日誌。 |
| 說明與補充事項 | <p>【註 1】專案規範：如設備與資源使用、預算、可交付的、交付平台、光碟容量、里程碑、原型設計、技術問題（測試計劃、時間表...等）...等。</p> <p>【註 2】媒體組件：如創作軟體、電腦工作站、符合人體工學裝置...等。</p> <p>【註 3】概念：如動畫、預算、圖形、圖像、照片、聲音、技術問題、文字、時程表、視頻...等。</p> |