

職能單元代碼	IDC3R2532v2
職能單元名稱	建立視覺設計組件
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、確認用於遊戲與互動媒體的<u>視覺設計組件</u>【註1】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 取得<u>專案簡介</u>【註2】與文件。 2. 確認應用於互動媒體的視覺設計組件。 3. 討論設計互動式視覺設計組件之互動型態及達到效果。 <p>二、確認使用在視覺設計的圖形套裝軟體</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 選用業界常用的數位設計編輯軟體。 2. 評估符合視覺設計組件需求的軟體。 3. 確認視覺呈現與編輯程序的<u>技術規範</u>【註3】。 4. 選擇圖像套裝軟體。 <p>三、使用繪圖軟體【註4】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習建立視覺設計組件所需具備的工具。 2. 運用繪圖軟體進行 GUI 繪製，並熟悉<u>工具介面</u>【註5】。 3. 建立檔案，進行圖像繪製。 <p>四、為互動媒體建立視覺模擬軟體</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在互動媒體設計基本圖形使用者介面(GUI，Graphical User Interface)視覺組件。 2. 了解圖像使用者介面 GUI 的互動要素。 3. 利用圖像軟體建立使用在 GUI 的視覺設計組件。 <p>五、評估設計成果</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與<u>相關人員</u>【註6】展示實際設計成果。 2. 評估設計組件的適用性。 3. 檢討視覺設計與改良互動要素。
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、智慧財產權相關規範</p> <p>二、職業安全衛生相關規範</p> <p>三、數位媒體程式設計概論</p> <p>四、遊戲與互動媒體的視覺設計硬體組件知識</p> <p>五、視覺設計</p>

	六、數位影像處理
職能內涵 (S=skills 技能)	一、溝通協調能力 二、圖形使用者介面 GUI 設計能力 三、視覺設計的圖形套裝軟體操作能力 四、互動設計能力 五、多媒體整合能力 六、遊戲開發專案管理能力 七、遊戲概念發展與視覺化技術能力
評量設計參考	一、評量證據 <ol style="list-style-type: none"> 1. 能確認視覺設計組件。 2. 能依據技術規範選擇圖像套裝軟體。 3. 能為互動媒體建立視覺模擬軟體。 4. 能檢討視覺設計與改良互動要素。 二、評量情境與資源 <ol style="list-style-type: none"> 1. 通用領域及特定專業資料等相關文件。 2. 相關軟硬體設備。 3. 於實際工作中或適當的模擬環境內進行評量。 4. 符合職業安全衛生相關規範及作業程序。 三、評量方法 <ol style="list-style-type: none"> 1. 直接觀察受評者在互動媒體設計基本圖形使用者介面 GUI 視覺組件之過程。 2. 評估受評者所提交的設計成果品質。 3. 進行個案討論，以評估受評者對互動媒體之熟悉度。
說明與補充事項	<p>【註1】設計組件：如審美學、文化背景、風格、資源限制與條件、目標市場等。</p> <p>【註2】專案簡介：如概念圖、設計師筆記、開發環境說明、協助筆記、設計資訊、互動媒體設計檔案、操作手冊、分鏡腳本、設計準則與風格、環境與風格、目標市場資訊、技術設計文件、技術設計評估程序等。</p> <p>【註3】技術規範：如備份程序、傳播平台、硬碟或記憶體容量、完成作品格式、導覽設計、像素大小、面數計算、原始程式碼與遊戲資產歸檔、目標市場...等。</p>

	<p>【註4】繪圖軟體：如3D paint、Fireworks、Illustrator、Mudbox、Photoshop、Z Brush...等。</p> <p>【註5】工具介面：如按鈕與按鈕點擊、指令確認、編輯工具箱、檔案儲存與載入、圖示、列表框、標記、功能表、選項與設定、圖像工具箱、指標、單選項目、捲軸、框架、啟動畫面、文字工具箱、視窗開啟、視窗...等。</p> <p>【註6】相關人員：如動畫設計師、概念藝術師、遊戲設計師、平面設計師、教學設計師、模型師、動作捕捉技術師、其他專業人員、其他技術人員、製作人、程式設計師、專案管理師、配音工程師、團隊成員、技術總監、作家等。</p>
--	---

更新紀錄
2022 年修訂職能內容。