

| | |
|-------------------------|--|
| 職能單元代碼 | IDC3R2587v2 |
| 職能單元名稱 | 持續產出及更新遊戲美術內容 |
| 職類別 | 資訊科技 / 數位內容與傳播 |
| 職能單元級別 | 2 |
| 工作任務與行為指標 | <p>一、製作活動相關素材</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依據單機或線上遊戲專案需求繪製特定目的之物件，如遊戲改版、營運活動、追加資料片內容等。 2. 進行檔案加工整理，以應用至遊戲內容。 <p>二、持續更新優化遊戲美術品質</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依市場反應，持續更新優化整體或局部美術內容。 2. 與其他專案人員討論溝通，共同合作解決問題，更新美術製程。 |
| 工作產出 | <ul style="list-style-type: none"> • 物件及背景素材 • 美術概念圖物件及背景素材 |
| 職能內涵 (K=knowledge知識) | <ul style="list-style-type: none"> • 美學概念 • 設計原理方法 • 美術基本知識 • 著作權法 • 視覺風格 |
| 職能內涵 (S=skills技能) | <ul style="list-style-type: none"> • 資料建檔及管理能力 • 繪圖軟體操作能力 • 溝通及表達能力 • 設計圖繪製能力 |
| 說明與補充事項 | <ul style="list-style-type: none"> • 無。 |