

職能單元代碼	IDC3R2592v2
職能單元名稱	為互動式遊戲建立視覺設計組件
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、確認遊戲與互動式媒體所使用的視覺設計組件</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 取得專案簡報與文件【註1】。 2. 確認遊戲與互動式媒體視覺設計組件的功能。 3. 與相關人員【註2】討論關於互動式視覺設計組件的<u>設計考量</u>【註3】。 <p>二、確認視覺設計的繪圖軟體</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認與檢視符合業界標準<u>圖像軟體</u>【註4】。 2. 評量相關視覺設計組件需求的軟體。 3. 與相關人員討論關於渲染與編輯程序的<u>技術規範</u>【註5】。 <p>三、使用圖像軟體</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 執行圖像軟體並熟悉其介面，建立新的檔案並組織檔案架構。 2. 運用軟體工具與功能建立視覺設計組件。 <p>四、為遊戲與互動式媒體建立視覺設計組件</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 為遊戲與互動式媒體建立基本的圖形使用者介面 (GUI)。 2. 思考圖形使用者介面 <u>GUI 要素</u>【註6】的互動程序。 3. 記錄圖形使用者介面 (GUI) 所需的設計風格與遊戲工具列功能要求。 4. 利用繪圖軟體建立圖形使用者介面 (GUI) 視覺設計組件。 <p>五、評估視覺設計組件</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 展現組件給相關人員了解。 2. 評估設計組件的可用性。 3. 反思改善視覺設計與組件互動性可能的改變。
職能內涵	一、智慧財產權與職業安全衛生相關規範

(K=knowledge 知識)	<p>二、組織及工作場域相關作業標準、政策與程序</p> <p>三、遊戲設計概論</p> <p>四、視覺形像設計概論</p> <p>五、數位電腦繪圖、3D 繪圖理論</p> <p>六、圖像套裝軟體類型與功能</p> <p>七、GUI 設計原則與相關程式</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、溝通協調能力</p> <p>二、評估使用者需求與設計規範</p> <p>三、視覺設計的圖像套裝軟體之應用能力</p> <p>四、圖形使用者介面 GUI 之應用能力</p> <p>五、撰寫專案紀錄能力</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> 能確認遊戲與互動式媒體視覺設計組件的功能。 能建立基本的圖形使用者介面 GUI。 能評估設計組件的可用性。 <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 相關技術規範先備文件。 相關軟硬體設備。 於實際工作中或適當的模擬環境內進行評量。 符合職業安全衛生相關規範及作業程序。 <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 直接觀察受評者進行為遊戲與互動式媒體建立視覺設計組件、使用圖像軟體之過程。 進行個案討論，以評估受評者對遊戲與互動式媒體之熟悉度。 評估受評者所提交的設計組件之品質。
說明與補充事項	<p>【註1】簡報與文件：如概念圖、設計師註記、開發環境描述、遊戲設計文件、遊戲操作設計、支援說明、資訊設計、操作手冊、分鏡腳本、風格與設計原則、風格與方法、目標市場資訊、技術設計與檢視程序等。</p> <p>【註2】人員：如動畫師、概念藝術家、遊戲操作設計師、圖像設計師、教學設計師、建模師、動作捕捉技術人</p>

	<p>員、其他專業人員、其他技術人員、製作人、程式設計師、專案經理、聲音工程師、團隊成員、技術總監、劇本作家等。</p> <p>【註3】設計考量：如美感、文化情境、風格、資源侷限與限制、目標市場等。</p> <p>【註4】圖像軟體：如3D paint、Fireworks、Illustrator、Mudbox、Photoshop、Z Brush 等。</p> <p>【註5】技術規範：如備份程序、交付平台、光碟或記憶體容量、完成產品格式、導覽設計、像素尺寸、面數、來源程式碼與遊戲資產歸檔、目標市場等。</p> <p>【註6】GUI 要素：如按鍵與按鍵點擊、指令確認、編輯工具箱、檔案儲存與載入、圖像、清單工具箱、標示筆、選單、選項與設定、照片工具箱、指示、選項按鈕、捲軸、框架、登錄過程畫面、文字工具箱、視窗開啟、視窗等。</p>
--	--

更新紀錄

2022 年修訂職能內容。