

職能單元代碼	IDC3R3034
職能單元名稱	進行遊戲測試
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、建立測試計畫並進行基礎測試</p> <p>1.依遊戲設計企畫書與遊戲產品內容製作工單，並完成<u>測試計畫書</u>【註1】。</p> <p>2.依整體遊戲流程與測試計畫書，檢視目前遊戲產品的各項功能狀況，進行遊戲基礎測試。</p> <p>二、設計測試案例</p> <p>1.依測試計畫書之要求，進行包括：滑鼠點擊、啟用外掛、安全性機制等測試案例設計。</p> <p>三、進行跨部門測試</p> <p>1.依測試計畫書之要求及所設計之測試案例，撰寫跨部門測試注意事項</p> <p>2.依組織策略程序，與跨部門人員進行溝通，以促進跨部門測試。</p>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、程式設計概論</p> <p>二、組織策略與程序</p> <p>三、網路基礎知識</p> <p>四、玩家心理知識</p> <p>五、美術設計概論</p> <p>六、遊戲流程與操作原理</p> <p>七、網路基礎知識</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、文件閱讀能力</p> <p>二、報告撰寫能力</p> <p>三、資料彙整能力</p> <p>四、溝通能力</p> <p>五、測試計畫書撰寫能力</p> <p>六、遊戲基本測試能力</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <p>1.能依相關需求製作工單與測試計畫書。</p> <p>2.能進行遊戲功能狀況基礎測試。</p>

	<p>3.能依測試計畫書設計測試案例。</p> <p>4.能進行跨部門協調與撰寫跨部門測試注意事項。</p> <p>5.能了解本單元所應具備之職能內涵，包括：程式、美術設計概念、溝通技巧等。</p> <p>二、評量情境與資源</p> <p>1.評量者須具備遊戲測試相關知識與能力。</p> <p>2.相關先備條件，如測試計畫書、遊戲設計企畫書、產品內容書等。</p> <p>三、評量方法</p> <p>1.評量者提供模擬情境，請受評者實際製作工單與測試計畫書。</p> <p>2.評量者提供模擬測試計畫書，觀察受評者進行測試案例設計之過程。</p> <p>3.進行個案討論，評估受評者進行跨部門測試之協調能力。</p> <p>4.以書面或口頭提問方式評估受評者對本單元職能內涵之了解。</p>
說明與補充事項	<p>【註 1】測試計畫書：如介面與操作流程、劇情流程、成長參數、道具功能與金流數值等。</p>