

職能單元代碼	IDC3R3411v2
職能單元名稱	遊戲測試程式修復及驗證
職類別	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、 追蹤程式修復進度</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依測試報告向權責人員（專案負責人或程式主管）說明測試結果，針對測試異常項目，共同擬定二次測試期程。 2. 撰寫測試結果追蹤表，記錄二次測試期程及測試範圍。 <p>二、 驗證程式修復結果</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依組織策略程序要求，驗證漏洞是否已修復、功能是否已正常。 2. 針對修正後程式進行測試，必要時依修正後程式調整自動化測試腳本及測試範圍。 3. 更新測試結果追蹤表，記錄程式修復後測試結果。 <p>三、 分析遊戲資料與提出改善建議</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依據遊戲測試結果、遊戲市場趨勢及同質性商品分析等資料，進行彙整分析，撰寫改善建議報告。 2. 提%供權責人員（專案負責人或程式主管）改善建議，進行工作溝通，蒐集討論意見，作為後續規劃測試計畫參考。
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> • 改善建議報告 • 測試結果追蹤表 • 測試結果追蹤表
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 各平台作業系統 • 組織策略與程序 • 演算法與資料結構 • 程式設計 • 程式語言 • 遊戲市場趨勢 • 遊戲流程與邏輯 • 遊戲產品自動化測試原理

	<ul style="list-style-type: none"> • 同服器與資料庫系統
職能內涵 (S=skills技能)	<ul style="list-style-type: none"> • 創新能力 • 時間管理 • 溝通與協調能力 • 衝突管理 • 文件閱讀及撰寫能力 • 規劃與組織能力 • 程式設計能力 • %問題分析與解決能力
說明與補充事項	無