

職能單元代碼	IDC3R3036
職能單元名稱	遊戲測試資料分析與改善建議
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、分析測試資料</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.針對漏洞出現的頻率、對遊戲行為與感受的影響及對遊戲的破壞性等測試資料，進行彙整分析。</li> <li>2.撰寫遊戲測試報告書。</li> </ol> <p>二、遊戲改善建議</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.蒐集遊戲市場流行趨勢、同質性商品與遊戲玩家之體驗與回饋等資料，進行彙整分析。</li> <li>2.提出遊戲改善建議，如：角色成長曲線、道具價值與金流數值等。</li> </ol>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、程式設計概論</p> <p>二、美術設計概論</p> <p>三、組織策略與程序</p> <p>四、網路基礎知識</p> <p>五、玩家心理知識</p> <p>六、遊戲市場流行趨勢</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、資料分析能力</p> <p>五、遊戲優化能力</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.針對測試資料進行彙整分析與撰寫報告書。</li> <li>2.能根據相關資訊提出遊戲改善建議。</li> <li>3.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、遊戲市場趨勢等。</li> </ol> <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.評量者須具備遊戲產業與遊戲測試知識。</li> </ol> <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.評量者提供模擬情境，受評者實際撰寫遊戲測試報</li> </ol>

iCAP 職能發展應用平台>職能資源專區>職能單元資源查詢

	<p>告書。</p> <p>2.進行個案討論，以評估受評者對測試資料彙整分析能力。</p> <p>3.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	無。