

| | |
|--------------------------|---|
| 職能單元代碼 | IDC3R3035 |
| 職能單元名稱 | 遊戲漏洞修補追蹤及驗證 |
| 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、漏洞修補追蹤</p> <p>1.能依測試回報表追蹤漏洞處理狀況。</p> <p>2.依漏洞處理狀況，與權責人員進行溝通，以掌握漏洞處理進度。</p> <p>3.若於測試時發現其他漏洞，依組織相關程序填具問題回報單，並向企劃或相關權責人員進行回報。</p> <p>二、漏洞修復驗證</p> <p>1.依組織策略程序之要求，驗證漏洞已修復且功能正常。</p> |
| 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、美術設計概論</p> |
| 職能內涵 (S=skills 技能) | <p>一、文件閱讀能力</p> <p>二、溝通能力</p> <p>三、遊戲功能驗證能力</p> <p>四、資料彙整能力</p> <p>五、報告撰寫能力</p> |
| 評量設計參考 | <p>一、評量證據</p> <p>1.能遵循漏洞修補追蹤作業流程。</p> <p>2.能依相關程序要求驗證修復之漏洞。</p> <p>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。</p> <p>二、評量情境與資源</p> <p>1.評量人員須具備遊戲測試相關知識經驗。</p> <p>三、評量方法</p> <p>1.進行個案討論，評估受評者對遊戲漏洞修復追蹤與</p> |

| | |
|---------|--|
| | 驗證之了解。 2.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。 |
| 說明與補充事項 | 無。 |