

職能單元代碼	IDC4R3346
職能單元名稱	遊戲自動化測試結果之修復與驗證
領域類別	資訊科技 / 數位內容與傳播
職能單元級別	4
工作任務與行為指標	<p>一、程式修復追蹤</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依測試結果報表向權責人員（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. 撰寫測試結果追蹤文件，記錄二次測試期程及測試範圍。 <p>二、程式修復驗證</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依組織策略與程序要求，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工具及測試範圍，撰寫測試結果追蹤文件，記錄程式修復後測試結果。 <p>三、遊戲分析與改善建議</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依據遊戲測試結果及遊戲市場趨勢、同質性商品分析及玩家體驗回饋等資料，進行彙整分析，撰寫改善建議文件。 2. 提供權責人員改善建議，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	<p>一、測試結果追蹤文件</p> <p>二、改善建議文件</p>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、遊戲產品自動化測試原理</p> <p>二、組織策略與程序</p> <p>三、遊戲流程與邏輯</p> <p>四、伺服器與資料庫系統</p> <p>五、各平台作業系統</p> <p>六、程式設計方法</p> <p>七、演算法與資料結構</p> <p>八、遊戲市場趨勢</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、文件閱讀及撰寫能力</p> <p>二、規劃與組織能力</p>

	<p>三、溝通協調能力</p> <p>四、時間管理能力</p> <p>五、問題解決能力</p> <p>六、程式設計能力</p> <p>七、創新能力</p> <p>八、衝突管理能力</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> 能解讀遊戲測試結果並依程式修復結果紀錄測試結果追蹤文件。 能彙整遊戲市場趨勢、玩家回饋意見及測試結果，提出遊戲程式修正或優化建議，產出改善建議文件。 <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 於真實或模擬工作條件下直接觀察受評者進行之任務。 提供相關軟硬體設備。 視需要提供適當的學習、評量設備與支援協助。 <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 以筆試方式完成知識類測驗，並達到合格標準。 依模擬情境題，以實作方式，請受評者撰寫產出結果追蹤表，評量員依受評者紀錄文件，檢核是否達到合格標準。 模擬情境實作專題，請受評者依考題指定之遊戲類型，產出遊戲改善建議文件，評量員依受評者之報告內容及專題報告，檢核是否達到合格標準。
說明與補充事項	無