

職能單元代碼	IDC4R2589v2
職能單元名稱	開發行動裝置遊戲原型
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、研究與記錄行動裝置遊戲技術</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 對於目前適用於行動裝置的遊戲做研究、確認與說明。 2. 確認合適的行動裝置。 3. 確認遊戲在行動裝置的技術限制與侷限。 4. 研究與確認建立行動裝置應用程式的工具與技術。 5. 確認適用於行動裝置遊戲的工具。 6. 研究、確認與說明市場上成功的行動裝置遊戲產品。 <p>二、專案計畫</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建立與取得專案簡報與文件。 2. 確認遊戲製作所需資產，以符合創意性、製作需求與技術規範。 3. 定義開發者的角色與技能。 4. 建立製作與測試排程。 5. 根據排程，確定管控制作進度的策略。 <p>三、建立遊戲資產</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建立圖像資產。 2. 建立音樂與聲音資產。 <p>四、開發遊戲原型</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用程式語言開發遊戲原型。 2. 依照創意性與技術需求，建立與檢視遊戲操作要素。 3. 測試與執行在行動裝置的遊戲操作。 4. 確認遊戲是否符合創意性、製作與技術需求。 <p>五、評估遊戲原型</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 展現最初原型給相關人員了解。 2. 評估產品的創意性與使用者滿意度達成是否與準則相符。 3. 討論並同意原型所需修正的部分。 4. 若有需求，在測試與使用者試用時提供協助。 5. 從使用者試用評估回饋意見修正需強化部分。

	<p>6. 取得相關人員的同意，以便將原型開發至成品。</p> <p>六、將原型轉換為最終概念性驗證原型</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依照使用者試用所提供的指示做必要的修改。 2. 依照規範要求，整合所有的遊戲元素。 3. 遊戲微調修正。
工作產出	遊戲原型
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、行動裝置遊戲市場</p> <p>二、行動裝置遊戲的設計與開發方法</p> <p>三、適用於行動裝置的程式語言</p> <p>四、風險管理與關鍵路徑計畫</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、市場研究能力</p> <p>二、策略規劃能力</p> <p>三、遊戲開發能力</p> <p>四、專案管理能力</p> <p>五、行動裝置產品所需技術能力</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能準備遊戲開發的計畫文件與排程。 2. 能以原創與創新的方式制定遊戲開發策略並進行開發。 3. 能製作與呈現遊戲的運作。 4. 能維護設計概念與遊戲設計文件的完整性。 5. 能評估遊戲品質與是否符合製作需求。 6. 能對於遊戲試玩與測試應用不同的策略。 7. 能執行風險評量與關鍵路徑計畫。 8. 能在行動裝置完成可運行的遊戲製作。 <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦硬體、軟體、遊戲引擎與檔案儲存裝置。 2. 著作權與智慧財產權法規。 3. 職業安全衛生相關法規與企業政策。 4. 當有需要時，能取得合適的學習與評估支援。 5. 針對有特殊需求的人士變更設備。 <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 直接觀察受評者參與遊戲檔案製作與相關的開發活動。

	<p>2. 以口頭或書面方式評估受評者對遊戲開發層面之了解。</p> <p>3. 評估受評者的行動裝置遊戲作品。</p>
說明與補充事項	無

更新紀錄
2023 年修訂職能內容。