

職能單元代碼	IDC3R3197v2
職能單元名稱	開發遊戲前期美術風格方向
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、設計遊戲產品藍圖</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 蒐集並分析市場主流，參考並規劃與定位遊戲美術風格。 2. 與專案人員溝通，規劃適合遊戲之美術標準。 3. 依企劃蒐集資料，以應用工具軟體繪製特定主題草圖，以完成遊戲整體概念。 <p>二、協助解決設計問題</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 蒐集相關參考並進一步解釋細節，確認內容可被理解及製作。 2. 與其他專案人員討論溝通，共同合作解決製作問題。 3. 與技術人員討論溝通，制定美術元件技術規格。 4. 協助建立美術設計標準文件，供大量生產時的技術與風格參考。
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 美術基本知識 • 目標市場資訊 • 設計原理方法 • 著作權相關法規 • 美學概念 • 遊戲類型與表現手法 • 產業專業術語
職能內涵 (S=skills 技能)	<ul style="list-style-type: none"> • 資料蒐集能力 • 設計美感建構能力 • 企劃能力 • 設計圖繪製能力 • 溝通協調能力
說明與補充事項	<ul style="list-style-type: none"> • 無。