

職能單元代碼	INM4R2065
職能單元名稱	將網域架構語言轉換成平台所需設計
領域類別	資訊科技/網路規劃與建置管理
職能單元級別	4
工作任務與行為指標	<p>一、開發系統設計需求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用最簡單的技術和系統模組化，為涉及企業和技術問題的複雜項目，制定系統要求規則 2. 解決和協商需求衝突，以建立完整和一致的需求設定 3. 制定規定的驗收標準 4. 設計具有分類、結構和複雜性來源的需求管理計劃 5. 制定一個過程，管理用戶能夠影響未來改善的需求 <p>二、根據需求進行系統設計工作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在設計要求和系統整合需求的背景下，評估相關技術優缺點 2. 創造一系列替代的跨學科概念並評估其屬性 3. 計劃在開發設計要求時將以後的生命週期設計屬性納入考量 4. 制定系統設計策略和方法，並使用工具 and 技術進行功能分析 5. 製造一組參數來追蹤設計的關鍵重點 6. 以文件記錄、建模和模擬工具和技術來代表系統或系統元素 7. 以複雜的模擬來評估系統或系統元素的設計概念 8. 製作報告，對模型和模擬的風險、適用性和侷限性進行評估和建議 9. 確保系統穩健性的基礎領域具體問題，策略和方法 10. 依照平台要求和設計方法，使用領域特定的策略，制定健全的設計 <p>三、驗證解決方案設計和可追溯性</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確定設計的具體樣貌符合原始構想 2. 驗證和追蹤當前設計的具體樣貌，與供應鏈中的原始構想一致 3. 回歸系統要求的追蹤驗證規定

	4. 使用變更控制和配置管理來實施補救措施，並改變不一致的控制
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> 一、複雜模擬技術 二、當前企業平台和設計 三、設計管理計劃 四、領域和解決方案架構 五、企業和技術問題 六、根據測試規範模擬電腦系統要素所需的資訊 七、跨學科的概念和屬性 八、生命週期設計屬性 九、補救措施和改變不一致的控制 十、解決方案設計和可追溯性 十一、工具進行功能分析
職能內涵 (S=skills 技能)	<ul style="list-style-type: none"> 一、溝通技巧，與內部和外部人員就技術和運作事宜進行聯絡 二、IT 技巧： <ul style="list-style-type: none"> 1. 研究 2. 可以為複雜項目制定系統要求規範 3. 文書處理 三、讀寫技巧： <ul style="list-style-type: none"> 1. 解釋技術文檔，如軟體和硬體手冊和規格 2. 解釋相關的企業政策和文件 3. 準備特定格式的報告 4. 閱讀並遵守相關職業衛生與安全要求及工作實踐 四、計算能力，以分析測量 五、規劃和組織技能： <ul style="list-style-type: none"> 1. 將大型計畫分成一系列小計畫 2. 管理測試和應變計畫 六、解決問題的技能，透過層次結構，水平和垂直地管理和追蹤技術邊際 七、任務管理技能，有系統地工作，需要注意細節和遵守項目要求 八、技術能力： <ul style="list-style-type: none"> 1. 進行功能分析

	<ol style="list-style-type: none"> 2. 創造設計方案 3. 使用模擬軟體
評量設計參考	<ol style="list-style-type: none"> 一、評量之關鍵面向/能力證明之證據 <ol style="list-style-type: none"> 1. 開發系統設計要求 2. 使用複雜模擬工具，來評估系統或系統元素設計概念 3. 使用一定領域特定策略，制定系統設計平台要求和設計 4. 使用功能分析工具 5. 使用複雜模擬 6. 驗證解決方案設計和可追溯性 二、評量所需情境與特定資源 <ol style="list-style-type: none"> 1. 可以將領域和解決方案架構的開發、佈署、管理和優化納入平台要求和進行設計的地點 2. 目前在業界使用的建檔，建模和模擬工具 3. 目前在業界使用的測試和設備 三、評量方法 <ol style="list-style-type: none"> 1. 直接觀察受評者將領域以及解決方案調整為符合平台要求與設計 2. 以口頭或書面詢問受評者所需的平台要求和設計知識 3. 審查受評者有紀錄的模擬測試，提供變更和改進建議
說明與補充事項	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企業和技術議題可包含： <ul style="list-style-type: none"> ● 溝通和互操作性問題 ● 分佈式企業應用 ● 佈署技術 ● 選為合作夥伴的供應商 2. 複雜性來源可包含： <ul style="list-style-type: none"> ● 不同領域 ● 跨越國家的項目 ● 多個供應商 ● 新技術 3. 系統整合可包含： <ul style="list-style-type: none"> ● 將組件子系統組合成一個系統，並確保這些子系統能正常運作 ● 不同計算系統和軟體應用程序連接在一起的過程

	<p>4. 跨學科概念可包含：</p> <ul style="list-style-type: none">● 行為● 功能● 結構 <p>5. 屬性可包含：</p> <ul style="list-style-type: none">● 可用性● 成本● 可行性● 人為因素● 可維護性● 可靠性● 風險● 時間表● 技術要求● 可測試性 <p>6. 生命週期設計屬性可包含：</p> <ul style="list-style-type: none">● 可用性● 可維護性● 可靠性● 可測試性 <p>7. 功能性分析可包含：</p> <ul style="list-style-type: none">● 會計● 製造業● 行銷● 產品設計● 銷售 <p>8. 系統元素可包含：</p> <ul style="list-style-type: none">● 能夠支持多種介面元素● 對系統元素提出要求● 由系統元素提供服務● 指定連接設備與介面
--	--