

多媒體設計人員職能基準

版本	職能基準代碼	職能基準名稱	狀態	更新說明	發展更新日期
V4	AVA2172-001v4	多媒體設計人員	最新版本	略	2025/12/15
V3	AVA2172-001v3	多媒體設計人員	歷史版本	已被《AVA2172-001v4》取代	2021/12/31
V2	AVA2172-001v2	多媒體設計人員	歷史版本	已被《AVA2172-001v3》取代	2019/12/31
V1	AVA2172-001v1	多媒體圖像設計人員	歷史版本	已被《AVA2172-001v2》取代	2016/12/31

職能基準代碼		AVA2172-001v4			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	多媒體設計人員		
所屬 類別	職類別	藝文與影音傳播 / 視覺藝術		職類別代碼	AVA
	職業別	平面及多媒體設計師		職業別代碼	2172
	行業別	專業、科學及技術服務業 / 專門設計業		行業別代碼	M7409
工作描述		進行多媒體之圖像、影音、設計元素及相關視覺效果之創造與設計。			
基準級別		4			

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
T1創造視覺設計元素	T1.1釐清工作需求		<p>P1.1.1依需求向相關人員諮詢，確認需要的主題、視覺設計元素類型及相關事宜。</p> <p>P1.1.2與相關人員討論後，判定可能決定或影響視覺設計概念的因素，以及完成工作之設計能力。</p> <p>P1.1.3與相關人員討論以釐清工作目標並決定格式及輸出平臺。</p>	3	K01產業知識 K02版面設計及構圖基本設計原則 K03數位及傳統影像特性 K04視覺設計和傳播原理 K05著作權法相關知識 K06職業安全衛生相關規範	S01溝通協調能力 S02團隊合作能力 S03讀寫能力 S04創意發想能力 S05繪圖軟體應用能力 S06規劃與組織能力 S07時間管控能力 S08資訊科技工具應用能力
	T1.2產生並評估構想	O1.2.1設計構想初稿	<p>P1.2.1檢視媒體產品、設計、圖像、圖稿和其他可能激發視覺設計靈感的創意來源。</p> <p>P1.2.2獲取其它可能影響設計構想的相關資訊。</p> <p>P1.2.3產生一系列在技術上可行，能回應規格且對所有設計問題能提供創意解決方案的視覺設計構想。</p> <p>P1.2.4使用設計能力，向相關人員展示視覺設計構想。</p>	3	K01產業知識 K02版面設計及構圖基本設計原則 K03數位及傳統影像特性 K04視覺設計和傳播原理 K05著作權法相關知識 K06職業安全衛生相關規範	S01溝通協調能力 S02團隊合作能力 S03讀寫能力 S04創意發想能力 S05繪圖軟體應用能力 S06規劃與組織能力 S07時間管控能力 S08資訊科技工具應用能力

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
	T1.3規劃方法		<p>P1.3.1以傳統及數位成像技術進行實驗，創造所需的視覺設計元素。</p> <p>P1.3.2探索各種文字編排設計要素及視覺設計要素，以創造元素。</p> <p>P1.3.3將探索的發現與初始設計構想及規格進行評估，並與相關人員討論，以選擇最終的設計概念。</p> <p>P1.3.4選擇設計能力並與相關人員討論，以確保適當的輸出格式能滿足輸出平臺的要求。</p>	3	K01產業知識 K02版面設計及構圖基本設計原則 K03數位及傳統影像特性 K04視覺設計和傳播原理 K05著作權法相關知識 K06職業安全衛生相關規範	S01溝通協調能力 S02團隊合作能力 S03讀寫能力 S04創意發想能力 S05繪圖軟體應用能力 S06規劃與組織能力 S07時間管控能力 S08資訊科技工具應用能力
	T1.4產出視覺設計元素	O1.4.1設計構想定稿	<p>P1.4.1使用選定的設計能力，依據最終之設計概念來開發元素的結構。</p> <p>P1.4.2應用視覺設計原則及傳播原理來製作元素。</p> <p>P1.4.3以適當格式儲存視覺設計，以滿足向相關人員諮詢而決定之技術參數。</p>	3	K01產業知識 K02版面設計及構圖基本設計原則 K03數位及傳統影像特性 K04視覺設計和傳播原理 K05著作權法相關知識 K06職業安全衛生相關規範	S01溝通協調能力 S02團隊合作能力 S03讀寫能力 S04創意發想能力 S05繪圖軟體應用能力 S06規劃與組織能力 S07時間管控能力 S08資訊科技工具應用能力
	T1.5完成視覺設計元素		<p>P1.5.1檢視視覺設計元素，以評估創意解決方案是否滿足設計及技術規格。</p> <p>P1.5.2與相關人員討論以確認額外的要求或修改，並執行所有必要的修正。</p>	3	K01產業知識 K02版面設計及構圖基本設計原則 K03數位及傳統影像特性 K04視覺設計和傳播原理	S01溝通協調能力 S02團隊合作能力 S03讀寫能力 S04創意發想能力 S05繪圖軟體應用能力

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
					K05著作權法相關知識 K06職業安全衛生相關規範	S06規劃與組織能力 S07時間管控能力 S08資訊科技工具應用能力
T2設計動 畫與數位 視覺效果	T2.1釐清 設計需求		P2.1.1參考生產文件，確認設計專案的範圍。 P2.1.2識別可能影響設計流程的因素。 P2.1.3參加初步概念會議，以釐清對於設計需求的理解。 P2.1.4參考生產文件，列舉設計階段需要的元素。	4	K02版面設計及構圖基本設計原則 K04視覺設計和傳播原理 K05著作權法相關知識 K06職業安全衛生相關規範 K07色彩原理 K08螢幕原理	S01溝通協調能力 S02團隊合作能力 S03讀寫能力 S04創意發想能力 S05繪圖軟體應用能力 S08資訊科技工具應用能力 S09資訊蒐集能力 S10文書處理能力 S11問題解決能力
	T2.2產生 並評估構 想	O2.2.1設 計創意解 決方案	P2.2.1產生各種設計概念，使內容明確地響應主題，並提供設計創意解決方案。 P2.2.2視需要與相關人員評估構想及共同工作，使構想有助於初始概念。 P2.2.3持續檢討並評估構想的成本、技術可行性及創意要求。	4	K02版面設計及構圖基本設計原則 K04視覺設計和傳播原理 K05著作權法相關知識 K06職業安全衛生相關規範 K07色彩原理 K08螢幕原理	S01溝通協調能力 S02團隊合作能力 S03讀寫能力 S04創意發想能力 S05繪圖軟體應用能力 S08資訊科技工具應用能力 S09資訊蒐集能力 S10文書處理能力 S11問題解決能力

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
	T2.3進行研究與實驗	O2.3.1研究與實驗結果紀錄	<p>P2.3.1研究會影響生產風格及技術的內容及目標族群特性。</p> <p>P2.3.2使用不同的技術，測試在特定設計專案的適用性。</p> <p>P2.3.3研究與實驗素材，於設計開發過程利於相關人員存取。</p> <p>P2.3.4在設計階段，分析並記錄研究與實驗的發現。</p>	4	<p>K02版面設計及構圖基本設計原則</p> <p>K04視覺設計和傳播原理</p> <p>K05著作權法相關知識</p> <p>K06職業安全衛生相關規範</p> <p>K07色彩原理</p> <p>K08螢幕原理</p>	<p>S01溝通協調能力</p> <p>S02團隊合作能力</p> <p>S03讀寫能力</p> <p>S04創意發想能力</p> <p>S05繪圖軟體應用能力</p> <p>S08資訊科技工具應用能力</p> <p>S09資訊蒐集能力</p> <p>S10文書處理能力</p> <p>S11問題解決能力</p>
	T2.4 製作設計規格草案	O2.4.1設計規格草案	<p>P2.4.1向相關人員諮詢，依研究與實驗的發現，評估初始概念，並選擇最適合的方法。</p> <p>P2.4.2確保與相關人員在設計和視覺細節，達成一致的共識。</p> <p>P2.4.3依需求建立分鏡腳本，準備並監督用於設計規格的樣品素材。</p> <p>P2.4.4編寫設計規格草案，包含對設計和開發團隊相關建議，並與相關人員討論設計規格草案，以確保所有要求皆已處理。</p>	4	<p>K02版面設計及構圖基本設計原則</p> <p>K04視覺設計和傳播原理</p> <p>K05著作權法相關知識</p> <p>K06職業安全衛生相關規範</p> <p>K07色彩原理</p> <p>K08螢幕原理</p>	<p>S01溝通協調能力</p> <p>S02團隊合作能力</p> <p>S03讀寫能力</p> <p>S04創意發想能力</p> <p>S05繪圖軟體應用能力</p> <p>S08資訊科技工具應用能力</p> <p>S09資訊蒐集能力</p> <p>S10文書處理能力</p> <p>S11問題解決能力</p>

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
	T2.5 完成 設計規格		<p>P2.5.1提交設計規格草案供相關人員檢閱，並參與設計規格的初始及後續評估。</p> <p>P2.5.2依需求進行協商，並修正設計規格。</p> <p>P2.5.3檢視設計動畫及數位視覺效果的過程，並注意未來能改進的部份。</p>	4	<p>K02版面設計及構圖基本設計原則</p> <p>K04視覺設計和傳播原理</p> <p>K05著作權法相關知識</p> <p>K06職業安全衛生相關規範</p> <p>K07色彩原理</p> <p>K08螢幕原理</p>	<p>S01溝通協調能力</p> <p>S02團隊合作能力</p> <p>S03讀寫能力</p> <p>S04創意發想能力</p> <p>S05繪圖軟體應用能力</p> <p>S08資訊科技工具應用能力</p> <p>S09資訊蒐集能力</p> <p>S10文書處理能力</p> <p>S11問題解決能力</p>

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
T3管理多媒體製作	T3.1設計多媒體產品的製作及管理	O3.1.1多媒體成品	<p>P3.1.1與客戶確認並檢查成本，以交付符合預期之結果，確認並協調製作時程表的管理要素，以達到所訂定的結果。</p> <p>P3.1.2訂定多媒體整合的概念，並規劃其程序。</p> <p>P3.1.3依工作規格設計及測試。</p> <p>P3.1.4依產品規格進行多媒體產品的製作。</p> <p>P3.1.5依規格測試最終產品的符合度，並交付給客戶。</p> <p>P3.1.6檢查客戶之要求規格，以產出符合客戶期望的結果。</p> <p>P3.1.7取得專案要求相關的檔案、文件、圖像及資料檔，記錄其功能並訂定其程序。</p> <p>P3.1.8與客戶聯繫，保留面談紀錄，於專案管理過程監控規格以達到要求的結果。</p> <p>P3.1.9在考量客戶保密的前提下，歸檔特定專案相關的檔案、文件、圖像及資料檔以供後續參考。</p>	5	<p>K09管理製作排程構成要素</p> <p>K10多媒體整合考量事項</p> <p>K11設計及測試程序</p> <p>K12互動式多媒體產品規格</p> <p>K13多媒體製作品質考量事項</p> <p>K14顧客關係管理</p>	<p>S01溝通協調能力</p> <p>S02團隊合作能力</p> <p>S03讀寫能力</p> <p>S04創意發想能力</p> <p>S05繪圖軟體應用能力</p> <p>S06規劃與組織能力</p> <p>S07時間管控能力</p> <p>S08資訊科技工具應用能力</p> <p>S09資訊蒐集能力</p> <p>S10文書處理能力</p> <p>S11問題解決能力</p> <p>S12成本估算能力</p>

主要職責	工作任務	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
	T3.2完成 多媒體交 付前準備 流程	O3.2.1多 媒體成品 作業紀錄 / 日誌	P3.2.1決定並記錄流程程序，以交付符合預期之 結果。 P3.2.2確認產品的結果符合製作用途 P3.2.3交付客戶前，依規格測試產品 P3.2.4取得客戶的認可，以確保產品規格已確實 履行。	4	K09管理製作排程構成要素 K10多媒體整合考量事項 K11設計及測試程序 K12互動式多媒體產品規格 K13多媒體製作品質考量事項 K14顧客關係管理	S01溝通協調能力 S02團隊合作能力 S03讀寫能力 S04創意發想能力 S05繪圖軟體應用能力 S06規劃與組織能力 S07時間管控能力 S08資訊科技工具應用能力 S09資訊蒐集能力 S10文書處理能力 S11問題解決能力 S12成本估算能力

職能內涵 (A=attitude 態度)

A01自我提升：能夠展現持續學習的企圖心，利用且積極參與各種機會，學習任務所需的新知識與技能，並能有效應用在特定任務。

A02自我管理：設立定義明確且實際可行的個人目標；對於及時完成任務展現高度進取、努力、承諾及負責任的行為。

A03自信心：在表達意見、做決定、面對挑戰或挫折時，相信自己有足夠的能力去應付；面對他人反對意見時，能獨自站穩自己的立場。

A04團隊意識：積極參與並支持團隊，能彼此鼓勵共同達成團隊目標。

A05壓力容忍：冷靜且有效地應對及處理高度緊張的情況或壓力，如緊迫的時間、不友善的人、各類突發事件及危急狀況，並能以適當的方式紓解自身壓力。

A06謹慎細心：對於任務的執行過程，能謹慎考量及處理所有細節，精確地檢視每個程序，並持續對其保持高度關注。

說明與補充事項

● **建議擔任此職類 / 職業之學歷 / 經歷 / 或能力條件 :(以下擇一)**

- 高中職以上資訊、傳播或商業設計相關科系畢業，且具2年以上多媒體相關工作經歷；或從事3年以上多媒體相關工作經驗。

● **其他補充說明：**

- 生產文件：如動畫腳本、摘要、腳本、鏡頭清單、分鏡腳本、技術規格等。
- 設計專案：如影片、電視作品、廣告、遊戲、電子學習資源、網站、行動電話、數位模擬、虛擬世界等。
- 因素：如觀眾或使用者的可用性、資源可用性、可用預算、專案複雜性、製作人或導演的期望、智慧財產權、吸引資金的需要、生產排程、產值、技術參數、時間表等。
- 相關人員：如動畫師、客戶、排版人員、設計師、導演、攝影指導、部門主管、製作人、主管、技術總監、作家、其他技術或專業人員等。
- 研究：如閱讀報紙、書本和其他參考資料；閱讀軟體手冊；搜尋網路；與專家交流等。
- 內容：如文化因素、歷史時期、製作風格等。
- 目標族群特性：如使用電腦的能力、人口統計特性、嗜好、興趣、使用網路能力、語言、讀寫及數字能力、個人特質、生理或心理的特定需求等。
- 技術：如2D 動畫、2D 圖形及繪畫、3D 模型及動畫、構圖等。
- 設計規格：如內容庫存、圖表、流程圖、插圖、地圖、模型、計畫、資源議題、動畫樣本元、草圖、分鏡腳本、專業繪圖、技術規格、視訊短片、架構圖等。

