

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

名稱	管理遊戲開發
編號	107915L6
應用範圍	本能力單元適用於所有負責管理遊戲開發的數碼媒體科技從業員。與其他商業項目一樣，遊戲開發同樣可以利用已完整確立的方法來組織及進行活動，確保項目按時間安排及預算進行，並能達到一定的質量水平及盈利。本能力單元關注項目經理進行遊戲項目開發的能力，以及需要作出的考慮及所進行的活動。
級別	6
學分	6
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 遊戲開發上的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 明白公司對遊戲開發的理念及指引 ● 了解有關的預算及資源分配 ● 了解遊戲市場的競爭環境及客戶需求 ● 具良好的溝通及演示能力 ● 具良好的協商、解決分歧及決策的能力 ● 具領導能力及項目管理能力，能帶領遊戲開發團隊進行如敏捷軟件開發 (Agile software development) 的過程 ● 熟悉遊戲開發週期的關鍵階段及相關工作，包括： <ul style="list-style-type: none"> ○ 啟動：確定項目的起動、章程及範疇 ○ 計劃：判定工作結構、資源、活動及時間安排等 ○ 執行：進行所計劃的工作並保證工作質量 ○ 結束：產品驗收及表現分析 ● 具備勝任遊戲項目經理的個人特質，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 熱愛遊戲 ○ 能同時處理多項工作 ○ 在處理客戶及同事方面具有很高的情商 <p>2. 管理遊戲開發</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 對遊戲的設計規格進行詳細分析，確定項目的里程碑，以及一些需要完成具體目標的日子 ● 評估有關的遊戲項目的規模，組織一個開發團隊，其中的成員可能包括： <ul style="list-style-type: none"> ○ 遊戲設計師 ○ 編程員 ○ 畫家 ○ 作家 ○ 音樂家 ○ 演員 ● 檢視並確認所需的隊團成員、設備及資源 ● 安排開展遊戲開發的工作，並按計劃密切監察進度 ● 全面監察前面所述的遊戲開發週期的不同階段，並控制其中所進行的活動，當中的重點關注事項包括：

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 工作範圍 ○ 成本支出 ○ 時間表 ○ 成品質量 ○ 潛在危機 ○ 移除工作障礙 ○ 定期向管理層及客戶報告情況 ● 作為聯絡的中心點，與各方協商遊戲製作的各方面問題，聯繫的人士包括： <ul style="list-style-type: none"> ○ 高級管理層 ○ 出版商 ○ 公關及營銷部門 ○ 開發團隊的成員 ○ 外判的人員（如有） ● 確保遊戲產品順利完成，並協調後續的活動，例如營銷及產品發佈 ● 準備關於整個遊戲開發的最終報告，供管理層檢視並任進一步的指示 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 經常全力以赴進行與遊戲開發相關的所有活動 ● 經常以客觀公平的態度執行遊戲開發的管理工作，平衡公司及員工的利益
評核指引	<p>此能力單元的綜合成效要求為：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 能夠根據時間及預算限制管理遊戲開發，使遊戲產品順利完成 ● 能夠確保正在開發的遊戲產品的質量達到一定水平，並能滿足所有事前訂立的要求
備註	