

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   | 進行遊戲設計   |
| 編號   | 107916L5   |
| 應用範圍 | 這個能力單元適用於所有參與遊戲設計的數碼媒體科技從業員。遊戲設計是一系列基於既定方法進行的活動，使遊戲從意念開始，逐步發展成為一個成品。這個能力單元關注設計師進行遊戲設計的能力，以及需要作出的考慮及所進行的活動。   |
| 級別   | 5  |
| 學分   | 6  |
| 能力   | <p>表現要求</p> <p>1. 遊戲設計及開發上的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 明白公司對遊戲開發的理念及指引</li> <li>• 了解遊戲項目的預算及其他資源限制</li> <li>• 了解遊戲產品的市場需求</li> <li>• 具良好的閱讀及溝通能力</li> <li>• 對設計技巧及方法有豐富的認識，並熟悉以下各項： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 視覺設計</li> <li>○ 繪圖</li> <li>○ 編程</li> <li>○ 講故事</li> <li>○ 用戶界面設計</li> <li>○ 平面及立體圖形</li> <li>○ 動畫等</li> </ul> </li> <li>• 認識常用的手稿程式語言 ( script language )，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ LUA</li> <li>○ Python 作任務開發</li> </ul> </li> <li>• 具備勝任遊戲設計師的個人特質，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 創意</li> <li>○ 耐性</li> <li>○ 堅持</li> </ul> </li> </ul> <p>2. 進行遊戲設計</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 確定遊戲的目標市場，包括潛在玩家的性別、年齡及國籍等</li> <li>• 確定遊戲的目標平台，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 手機</li> <li>○ 個人電腦</li> <li>○ 遊戲機 ( Xbox、Wii、大型多人線上角色扮演遊戲 ( MMORPG ) 及獨立遊戲機等 )</li> </ul> </li> <li>• 訂定並創作遊戲的基本要素，其中可能包括： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 遊戲系統的機制及遊戲背景</li> <li>○ 遊戲的設定、故事情節、規則、人物、界面及守則</li> <li>○ 玩家及遊戲追求的目標</li> </ul> </li> </ul> |

## 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"> <li>● 以逐步的方法對所建議的遊戲進行詳細設計，像以下所示：             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 確認概括描述遊戲獨特之處及目標受眾的設計處理 ( design treatment )</li> <li>○ 準備初步設計，以質的方式評議遊戲的規則、內容及進行方式</li> <li>○ 把上述的設計文件發送給遊戲開發團隊的成員，並進行討論</li> <li>○ 經過反復的改進及更新，取得最終的遊戲設計</li> <li>○ 準備產品規格，詳細說明如何實現最終設計中所採納的特點</li> <li>○ 確定遊戲角色、地圖及道具等的外觀和感覺</li> <li>○ 製作互動劇本，當中包含遊戲所用的對話及故事情節等</li> </ul> </li> <li>● 注意並避免設計過程中可能出現的錯誤或陷阱，例如：             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 遊戲不正確，且不適合公司使用</li> <li>○ 設計超出許可的預算</li> <li>○ 遊戲乏味，或從玩家角度來看欠缺內容等</li> </ul> </li> <li>● 向遊戲開發團隊展示最終的遊戲設計方案，徵求他們意見，及獲准推行</li> <li>● 若遊戲建議獲准進行，則：             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 在開發過程中，持續對產品規格進行所需的更新</li> <li>○ 跟進項目的發展，以便在重要的期限前完成相關的工作</li> <li>○ 確保遊戲的發展情況令人滿意等</li> </ul> </li> </ul> <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 經常全力以赴，以有效率的方式進行遊戲設計的工作</li> <li>● 經常以原創方式進行遊戲設計，不作非法抄襲或複製他人的作品</li> </ul> |
| 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"> <li>● 按既定的方法/程序進行遊戲設計，並準備相關的遊戲規格/文件</li> <li>● 在時間及預算的限制內完成遊戲設計的工作</li> </ul>  |
| 備註   |   |