

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	進行技術可行性研究
編號	107918L5
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲圖形設計的數碼媒體科技從業員。技術可行性研究是公司探討如何製作、儲存、交付及追蹤其產品或服務的後勤或策略計劃，而開發遊戲應用程式也不能例外，有必要進行這研究。這研究是解決問題及進行長期規劃的絕佳工具。這個能力單元關注以主程式編製員或技術總監身份進行這研究時所需考慮的因素及細節。
級別	5
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 有關技術可行性研究的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 明白公司對遊戲開發的理念及指引 • 掌握開發有關的遊戲應用程式的資源及支援 • 了解遊戲行業所使用的最新技術 • 熟悉如以下的編程技巧： <ul style="list-style-type: none"> ○ 多線程編程 (multi-threading programming) ○ 網絡編程 ○ 電腦圖像編程 • 理解數據庫的概念及設計 • 了解不同雲端平台所提供的功能及限制 <p>2. 進行技術可行性研究</p> <ul style="list-style-type: none"> • 根據開發團隊的技術能力評估既定的遊戲設計是否可行 • 估計開發該軟件所需的資源及時間，確保能夠在目標交付日期完成開發工作 • 確定有關的遊戲應用程式的實驗功能 • 探索技術可行性研究該包含的基本要素，其中可能包括： <ul style="list-style-type: none"> ○ 物料資源 ○ 人力資源 ○ 可用的硬件及軟件 ○ 所用的技術 • 評估公司在技術上及運作上是否有能力製作有關的遊戲應用程式，當中考慮如以下的因素： <ul style="list-style-type: none"> ○ 所需的專業知識 ○ 開發、安裝、操作及維護建議的系統所需使用的基礎設施及資金 ○ 公司是否能夠交付遊戲產品而同時能獲得利潤 • 估算項目的規模及製作的時間表，包括： <ul style="list-style-type: none"> ○ 最小及最大的額定生產能力 ○ 涉及的固定成本 ○ 實際使用的生產能力 ○ 所需運作的天數

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">• 如果製作所需的遊戲功能存在風險，則需制定備用方案或利用另一種解決方法，然後與原來的計劃進行比較• 與遊戲設計師及開發團隊溝通並協商，交流關於技術可行性研究結果的意見，為他們各自的工作提供指引 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">• 經常以客觀及開放的態度進行技術可行性研究，盡量減少主觀因素或受不相關的問題所影響• 在進行技術可行性研究的過程中，經常在公司、員工與潛在玩家的利益之間取得適當的平衡
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">• 完成技術可行性研究，並針對有關的遊戲應用程式提出合理而明智的意見• 完成技術可行性研究，為遊戲應用程式開發團隊的其他成員提供合適的指引
備註	