

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	進行遊戲原型開發
編號	107924L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲應用程式開發的數碼媒體科技從業員。遊戲原型開發 (game prototyping) 的主要目標是在實際生產前製作樣本來驗證概念，而幾乎所有遊戲開發都會用這種方式進行。這個能力單元關注製作遊戲原型的考慮及活動。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 遊戲原型開發上的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 了解公司所採用的遊戲引擎的細節 • 認識遊戲動畫及相關技術 • 認識相關的概念及技術，例如快速遊戲原型開發 (rapid game prototyping) • 了解公司在遊戲原型開發上所提供的資源及支援 • 掌握開發遊戲應用程式常用的手稿程式語言 (script language) • 對基礎物理學有良好的認識，以應用於遊戲開發中 <p>2. 進行遊戲原型開發</p> <ul style="list-style-type: none"> • 從不同來源收集關於待開發的遊戲應用程式的相關資訊及要求，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 遊戲開發團隊 ○ 目前的行業趨勢 ○ 玩家的建議及喜好 • 準備創建遊戲原型，其目的及考慮事項如下： <ul style="list-style-type: none"> ○ 在真正執行前，確保遊戲概念趣味盎然 ○ 測試遊戲的機制及玩法 ○ 製作可供把玩的輕便樣本供管理層考慮 ○ 從不同選擇中選取最佳意念 ○ 測試意念的技術可行性 ○ 在組織完整的開發團隊前，準備好設計及開發沙箱 (sandbox) • 根據既定的指引或程序 (如適用)，進行遊戲原型開發的工作，其中可能包括： <ul style="list-style-type: none"> ○ 選擇並使用指定的工具，例如：Game Maker、Game Editor、Unity 及 Construct ○ 開發原型並把玩它，例如使用鍵盤模擬傾斜及其他功能 ○ 製作一些圖像，並評估它們含有太多還是太少細節 ○ 把圖像匯入原型中，並確保所有圖像都如預期般顯示 ○ 以所需的解像度從遊戲中獲取視頻片段 • 避免花過長的時間來開發遊戲原型，並對可能發生失敗情況做好準備 • 從開發人員以外的正確、客觀的顧問，獲取他們對遊戲原型的回饋意見 • 向遊戲開發團隊展示完成的遊戲原型，以徵求他們的意見並給他們作參考 <p>3. 展示專業精神</p>

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">• 經常在最短時間內使用最少資源進行遊戲原型開發，可靠地驗證概念• 經常以客觀、不偏不倚的方式進行遊戲原型開發的活動，以取得準確的結果
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">• 在預定時間及預算限制內完成製作遊戲原型• 全面而有效地運用劃定的資源及支援來進行遊戲原型開發的任務
備註	