

## 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	設計用戶界面的布局
編號	107930L4
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。用戶界面 ( user interface · UI ) 的設計及構思往往是遊戲開發過程中最具挑戰的其中一環，因為有很多的資訊，要通過狹小的畫面空間傳達給玩家。這個能力單元關注以遊戲圖形設計師身份設計用戶界面布局 ( layout ) 時所涉及的活動、考慮及不同的選項。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 有關用戶界面設計布局的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 理解遊戲設計師預備的人機互動 ( human-computer interaction · HCI ) 設計細節</li> <li>● 認識顏色與感覺之間的關係</li> <li>● 熟悉繪圖軟件如 Photoshop 的使用</li> <li>● 對字體設計有良好的認識</li> <li>● 具備實現人機互動用戶設計特色及可用性技術的能力，以開發互動遊戲</li> </ul> <p>2. 設計用戶界面的布局</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 研究某些設計布局比其他設計布局感覺較好的原因，以及怎樣的設計布局會令遊戲玩家感覺良好</li> <li>● 在設計過程中，評估用戶界面的易用程度，包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 易學性 ( learnability )，玩家完成任務的容易程度</li> <li>○ 效率 ( efficiency )，玩家執行任務的速度</li> <li>○ 易記性 ( memorability )，玩家重新達至熟練程度的容易程度</li> <li>○ 錯誤 ( errors )，玩家使用設計布局時會犯多少錯誤</li> <li>○ 滿意度 ( satisfaction )，玩家使用設計布局的愉悅程度</li> </ul> </li> <li>● 經常考慮玩家的強項及弱項，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 記憶，玩家能記住的資訊的量</li> <li>○ 視覺感知</li> <li>○ 運動能力，例如使用滑鼠的能力</li> <li>○ 學習及獲取技能</li> <li>○ 概念模型</li> <li>○ 人類多樣性，例如殘疾人士的無障礙使用 ( accessibility ) 事項</li> </ul> </li> <li>● 使用設計軟件工具並根據事前準備的人機互動設計進行以下工作： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 在界面上加上裝飾</li> <li>○ 確保界面配合遊戲主題，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 對於嚴肅的遊戲，使用深沉的主題</li> <li>■ 對於休閒遊戲，使用色彩繽紛的主題</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● 在特定的位置使用正確的用戶界面組件，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 按鈕，用於選擇</li> <li>○ 單選按鈕 ( radio button )，用於在一組選項中切換或選擇</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>○ 滑桿，用於設定及調整一個範圍廣?的數值</li><li>○ 列表及下拉列表，用於顯示有序的資料</li><li>○ 文字框，用於命名或溝通</li><li>○ 下拉選單，容許進行瀏覽</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>● 與遊戲設計師或設計師團隊溝通，確保所完成的用戶界面布局符合既定的人機互動的設計要求</li></ul> <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 經常根據既定的人機互動設計要求進行遊戲用戶界面布局設計，過程中盡量減少加入主觀元素</li><li>● 設計遊戲用戶界面布局時，經常以玩家的易用程度作為優先考慮</li></ul>
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none"><li>● 根據人機互動的設計要求來設計用戶界面的布局</li><li>● 完成能滿足遊戲玩家的需求及便利他們操作的用戶界面布局設計</li></ul>
備註	