

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	開發遊戲監控系統
編號	107939L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲開發的數碼媒體科技從業員。遊戲公司及遊戲基礎設施提供者必須正確監控及管理遊戲的工作負荷及內容，一方面令玩家能獲得最大的滿足，另一方面盡量降低自己的成本。這個能力單元關注開發人員制定遊戲監控計劃所涉及的知識及活動。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 有關遊戲監控系統的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 充分了解有關的遊戲應用程式的內容及細節</li> <li>● 了解相關的預算及資源分配</li> <li>● 了解配合及操作遊戲應用程式的技術要求</li> <li>● 了解遊戲產品的市場需求及玩家的行為</li> <li>● 了解由事件觸發的系統前端的開發</li> <li>● 熟悉常用的遊戲編程語言</li> <li>● 熟悉常用的電腦資源測量方法，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 虛擬記憶體</li> <li>○ 中央處理器閒置時間</li> <li>○ 網絡帶寬</li> <li>○ 數據庫及儲存容量</li> </ul> </li> </ul> <p>2. 開發遊戲監控系統</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 對有關的遊戲產品及其玩家進行全面且長期的分析，重點關注如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 互聯網容納能力</li> <li>○ 特定遊戲產品的受歡迎程度</li> <li>○ 網絡通訊表現</li> <li>○ 玩家的行為及喜好</li> </ul> </li> <li>● 根據分析結果，確定進行如以下各項的合適手法及方法： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 追蹤用戶統計資料，包括再次到訪的用戶或新用戶</li> <li>○ 記錄獨特遊戲機器的運作表現</li> <li>○ 追蹤遇到困難的玩家</li> </ul> </li> <li>● 設計監控程序，如以下各項： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 建立圖形用戶界面 ( graphical user interface , GUI ) 前端進行監控</li> <li>○ 建立伺服器模組與前端通訊</li> <li>○ 機器、遊戲環節及遊戲事件等發生狀況時發出通知</li> <li>○ 記錄伺服器表現及資源使用情況的統計資料</li> </ul> </li> <li>● 確定把監控軟件 ( 如採用 ) 整合至現有遊戲引擎時的兼容程度</li> <li>● 把上述措施及活動整理成為監控遊戲的計劃或系統，並準備適當的說明文件</li> <li>● 測試遊戲監控系統的運作並進行微調，直至其操作表現令人滿意</li> <li>● 經管理層或遊戲開發團隊批准後，正式應用訂定的遊戲監控系統</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

	<p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 經常全力以赴，以有效率的方式開發遊戲監控系統</li><li>• 經常在遊戲監控表現與相關資源消耗之間取得適當的平衡</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>• 能夠開發出具有成本效益的遊戲監控系統</li><li>• 開發出能為遊戲開發團隊提供有用且相關的資訊的遊戲監控系統</li></ul>
備註	