

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	管理動畫開發
編號	107943L5
應用範圍	這個能力單元適用於所有負責管理動畫製作工作的數碼媒體科技從業員。從業員的任務是根據開發計劃控制工作流程及資源，領導團隊完成製作工序，以造出符合所需質量的產品。
級別	5
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 管理動畫開發的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 具良好的溝通及人際交往能力，能與各級別的人員溝通</li> <li>● 非常熟悉動畫製作工作</li> <li>● 具良好的項目管理技能，包括計劃、安排、實施、監控及交付</li> <li>● 具管理不同階段的動畫製作工作的豐富經驗</li> </ul> <p>2. 管理動畫開發</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 與持分者合作，了解製作簡介、劇本、故事板、動態故事板 ( animatic ) 及製作的故事</li> <li>● 制定包括但不限於以下任務的製作計劃： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 預備製作時間表</li> <li>○ 安排每個動畫製作階段</li> <li>○ 招攬製作團隊</li> <li>○ 確定製作工序所需的資源 ( 軟件及硬件等 )</li> <li>○ 取得設計規格 ( design sheet ) 及角色設計 ( model sheet ) ( 如有 )</li> </ul> </li> <li>● 組織開發團隊 ( 背景畫師、關鍵格動畫師 ( 原畫師、key frame animator )、中間格動畫師 ( 動畫師、in-between animator ) 及清稿畫師 ( clean-up artist ) 等 )，並為所有場景的動畫開發流程訂定規格，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 角色</li> <li>○ 著色</li> <li>○ 骨架 ( rig )</li> <li>○ 紋理與材質</li> <li>○ 動畫</li> </ul> </li> <li>● 與開發團隊合作，確保所有團隊成員明白要求及時間表</li> <li>● 監控及評估所有團隊成員的製作進度，確保所有製作工序與開發計劃一致 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 如果進度與計劃中的不符，找出問題所在</li> <li>○ 確定問題後，重新安排及部署資源</li> </ul> </li> <li>● 檢視開發團隊的工作質量，確保與製作要求相符</li> <li>● 定期召開團隊會議來維持團隊士氣、分享開發上的知識、評估質量及確保各團隊成員的工作按計劃進行等</li> <li>● 定期製作動畫開發進度報告並向持分者展示</li> </ul> <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 應用行業的項目管理標準來管理數碼動畫的製作，確保動畫的開發依所需質量按時完成</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

評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none"><li>• 與動畫團隊中各個級別的成員及持分者有效地合作及溝通，確保整個團隊明白動畫開發的要求</li><li>• 制定詳細的開發計劃，並確保製作工作按計劃完成</li><li>• 監控動畫開發進程中各個部分的進度，並定期向持分者提供進度報告</li></ul>
備註	