

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	為互動媒體項目設計人機互動界面
編號	107985L4
應用範圍	這個能力單元適用於數碼媒體科技專業範疇中的開發人員。不同的人機互動 (human to machine · H2M) 界面在性質及技術上有很大差異，設計這種界面是一項挑戰，且涉及大量的工作。這個能力單元關注以應用程式分析師的身份，為特別是互動媒體項目設計人機互動界面的能力。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 為互動媒體項目設計人機互動界面的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 明白公司對互動媒體項目開發的理念及指引 • 了解相關的預算及資源分配 • 掌握用戶對指定界面的需要及要求，並能建議設計指引及方向以滿足所需 • 對布局、設計及圖形方面有良好的認識 • 具良好的互動設計技能，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 用戶及任務分析 ○ 界面設計及評鑑 • 熟悉如以下範疇的編程技能： <ul style="list-style-type: none"> ○ 編寫 (authoring) ○ 工程 ○ 質量檢測 • 對人機互動界面抱持開放的態度，並掌握有關技術的最新發展 <p>2. 為互動媒體項目設計人機互動界面</p> <ul style="list-style-type: none"> • 協調項目的設計師及創意專家，合作進行如以下的項目： <ul style="list-style-type: none"> ○ 理解設計理念 ○ 就如何在技術上實現要求提出建議 ○ 解決可能的限制 ○ 規範設計並草擬設計方法 • 為了令功能能正確根據設計師列出的規格重現，整理所需的操作邏輯及業務規則 • 設計疊代 (iterative) 及參與式 (participatory) 的開發方法，製作有效及高性能的顯示方式 • 制定及實現界面設計的理想特點，包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> ○ 建立高水平的狀態意識 (situational awareness) ○ 與工作流程保持一致 ○ 盡量減低操作員的工作量及錯誤 ○ 啟用有效的異常情況反響 ○ 提高工作效率 • 對人機互動界面設計反復進行適當調整，直至達到所需效果 • 向項目開發團隊或主管展示完成的人機互動界面設計，徵求他們的意見及批准

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">經常全力以赴進行有關的互動媒體項目中，所有與人機互動界面設計有關的工作，並保持開放的態度，掌握有關技術目前的狀況及最新的發展趨勢經常按照要求及期望進行人機互動界面的設計，並把潛在用戶的利益視為首要考慮因素
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">在時間及預算限制內，完成人機互動界面的設計工作掌握用戶對有關的人機互動界面設計的期望，製作出令用戶滿意的適當效果及功能
備註	