

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 | 開發應用程式 |
| 編號 | 107988L4 |
| 應用範圍 | 這個能力單元適用於所有參與開發互動媒體應用程式的數碼媒體科技從業員。應用程式的開發是一個很廣闊的主題，當中涉及很多不同類型的編程語言、工具及技術。這個能力單元關注與開發應用程式相關的事項，而開發過程需基於其設計文件及規格，且使用特定的編程工具，以及遵循公司的相關指引及標準。 |
| 級別 | 4 |
| 學分 | 3 |
| 能力 | <p>表現要求</p> <p>1. 開發應用程式的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 明白公司對開發互動媒體應用程式的理念及指引 ● 掌握基本的編程知識、概念及技巧 ● 充分了解由開發團隊準備的設計規格要求 ● 掌握常用於開發應用程式的語言引擎及工具，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 用作開發原生型應用程式 (native apps) 的 Object Oriented (OO) 概念 ○ 用作開發網絡應用程式 (web apps) 的 HTML5 + CSS3 ● 對這些編程引擎及工具的基本功能有良好的認識 ● 了解不同平台的架構 ● 具備版面設計管理知識 ● 了解相關的版權、道德及私隱問題 <p>2. 開發應用程式</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 充分探索上述提及的應用程式開發工具的好處，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 易於理解 ○ 易於維護 ○ 易於修改 ○ 低資源消耗 ● 計劃如何使用這些語言及工具，把原始構思開發成真實、強大且獨一無二的應用程式 ● 根據設計文件，制定程式模組，並把其分拆成軟件組件 ● 在 Android 及 iOS 等不同平台上創建應用程式 ● 進行應用程式開發工作，其中可能包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> ○ 設計及製作立體模型及數碼效果 ○ 利用軟件開發套件 (software development kit · SDK) 的功能創建具適當功能的應用程式 ○ 進行基本的視覺及聲音編輯 ○ 加入並編輯數碼影片 ○ 編輯畫面內容以加快轉迴 (turnaround) ○ 設計動畫及數碼視覺效果 ○ 製作數碼動畫序列 ● 以疊代方式進行以下的編程階段，直至完成開發應用程式： |

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">○ 列出實際程序的大綱○ 製作要實現的規格的線框稿 (wireframe) ，以了解最終產品的外觀○ 確保所做的一切盡可能在不同方面滿足最終用戶的需要○ 確定應用程式的各個方面，包括可用性及易用程度○ 以流暢的方式開發應用程式○ 採用第三方的應用程式界面 (application program interface · API) 以豐富應用程式的內容○ 測試應用程式，找出任何錯誤或故障○ 確保版面設計能配合不同解像度的流動裝置○ 應用程式的發佈及銷售 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">● 經常全力以赴，以有效率的方式進行應用程式的開發工作● 經常根據公司及/或國際標準開發應用程式，不會受個人喜好所影響 |
| 評核指引 | 此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">● 在時間及預算的限制內，完成應用程式的開發工作● 根據指定的程式文件及規格，完成開發應用程式 |
| 備註 | |