

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「策略管理」職能範疇

名稱	制定數碼媒體科技的創新應用和採用方式，以提高市場份額佔有能力
編號	108023L5
應用範圍	本能力單元適用於負責業務發展的所有數碼媒體科技從業員。數碼媒體製作公司的主要目標，是透過其生產的產品獲得最多的利潤。隨著互聯網成為收入的推動力，數碼媒體公司正在研究如何利用數碼媒體科技提高市場份額或收入。數碼媒體科技在這方面不限於內部開發的產品，反之，更可以是任何形式的數碼媒體或技術。本能力單元旨在探討在業務層面制定數碼媒體科技的創新使用方法和採用的能力。
級別	5
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 制定數碼媒體科技的創新應用和採用方式，以提高市場份額佔有能力的知識 <ul style="list-style-type: none"> ● 具備良好的項目管理技能，及制定業務計劃的能力 ● 具備良好的人際關係和溝通技巧 ● 深入了解公司所有的數碼媒體業務功能領域 ● 精通 PESTLE (政治、經濟、社會、技術、法律和環境)、SWOT (優勢、劣勢、機會和威脅) 等商業分析工具。 ● 熟悉公司業務策略，包括： <ul style="list-style-type: none"> ○ 業務目標 ○ 創新發展/推廣 2. 制定數碼媒體科技的創新應用方式，以提高市場份額佔有能力 <ul style="list-style-type: none"> ● 研究競爭對手和其他公司使用什麼方式及如何延伸地使用數碼媒體科技。例如，在： <ul style="list-style-type: none"> ○ 營銷和推廣 ○ 線上和線下品牌或產品銷售 ○ 社交溝通 ○ 部分產品包裝 (如用戶手冊) ○ 網站、改善用戶體驗，以吸引顧客/潛在客戶 ● 確定數碼媒體科技目前“熱門”的用途以及未來趨勢 ● 成立腦力震盪 (brainstorming) 團隊，以確定當下和未來數碼媒體科技的創新用法。例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 擴增實境 (AR) 在市場營銷中的應用 ○ 在公司網站上提供虛擬現實遊戲來推動銷售 ○ 透過物聯網 (IoT) 產品或其他可穿戴的產品 (手錶等) 播放視頻 ○ 創造更優質的用戶體驗內容 ○ 利用數碼媒體科技縮短生產週期 ○ 等等 ● 用分析工具確定認定的數碼媒體科技是否適用和合理，以促進產品銷售、品牌建設或其他得益，以助得到更大的市場份額 ● 對關注的數碼媒體科技，針對公司使用或不使用的情況，都分析其風險，並提出合適的建議，以便在面對風險時應用 ● 制定包含成本和收益的推行計劃提案，以便展示予管理層或董事會並取得其支持

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「策略管理」職能範疇

	<p>3. 展示專業能力</p> <ul style="list-style-type: none">• 審慎評估最新的數碼媒體科技趨勢，並使用創新的數碼媒體科技應用程式• 設計並廣泛應用適當的數碼媒體科技以改善生產及收入
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">• 對競爭對手和其他公司採用的數碼媒體科技作全面研究，並推導相關的資訊以便作進一步分析• 激勵並帶領創新團隊發展數碼媒體科技的創新用法，令公司的業務獲取更大的利益• 審慎評估，並提出可以獲得管理層支持的推行方案
備註	