

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	管理遊戲開發
編號	107915L6
應用範圍	本能力單元適用於所有負責管理遊戲開發的數碼媒體科技從業員。與其他商業項目一樣，遊戲開發同樣可以利用已完整確立的方法來組織及進行活動，確保項目按時間安排及預算進行，並能達到一定的質量水平及盈利。本能力單元關注項目經理進行遊戲項目開發的能力，以及需要作出的考慮及所進行的活動。
級別	6
學分	6
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 遊戲開發上的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 明白公司對遊戲開發的理念及指引</li> <li>● 了解有關的預算及資源分配</li> <li>● 了解遊戲市場的競爭環境及客戶需求</li> <li>● 具良好的溝通及演示能力</li> <li>● 具良好的協商、解決分歧及決策的能力</li> <li>● 具領導能力及項目管理能力，能帶領遊戲開發團隊進行如敏捷軟件開發 ( Agile software development ) 的過程</li> <li>● 熟悉遊戲開發週期的關鍵階段及相關工作，包括： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 啟動：確定項目的起動、章程及範疇</li> <li>○ 計劃：判定工作結構、資源、活動及時間安排等</li> <li>○ 執行：進行所計劃的工作並保證工作質量</li> <li>○ 結束：產品驗收及表現分析</li> </ul> </li> <li>● 具備勝任遊戲項目經理的個人特質，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 熱愛遊戲</li> <li>○ 能同時處理多項工作</li> <li>○ 在處理客戶及同事方面具有很高的情商</li> </ul> </li> </ul> <p>2. 管理遊戲開發</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 對遊戲的設計規格進行詳細分析，確定項目的里程碑，以及一些需要完成具體目標的日子</li> <li>● 評估有關的遊戲項目的規模，組織一個開發團隊，其中的成員可能包括： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 遊戲設計師</li> <li>○ 編程員</li> <li>○ 畫家</li> <li>○ 作家</li> <li>○ 音樂家</li> <li>○ 演員</li> </ul> </li> <li>● 檢視並確認所需的隊團成員、設備及資源</li> <li>● 安排開展遊戲開發的工作，並按計劃密切監察進度</li> <li>● 全面監察前面所述的遊戲開發週期的不同階段，並控制其中所進行的活動，當中的重點關注事項包括：</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

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 工作範圍</li> <li>○ 成本支出</li> <li>○ 時間表</li> <li>○ 成品質量</li> <li>○ 潛在危機</li> <li>○ 移除工作障礙</li> <li>○ 定期向管理層及客戶報告情況</li> <li>● 作為聯絡的中心點，與各方協商遊戲製作的各方面問題，聯繫的人士包括：             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 高級管理層</li> <li>○ 出版商</li> <li>○ 公關及營銷部門</li> <li>○ 開發團隊的成員</li> <li>○ 外判的人員（如有）</li> </ul> </li> <li>● 確保遊戲產品順利完成，並協調後續的活動，例如營銷及產品發佈</li> <li>● 準備關於整個遊戲開發的最終報告，供管理層檢視並任進一步的指示</li> </ul> <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 經常全力以赴進行與遊戲開發相關的所有活動</li> <li>● 經常以客觀公平的態度執行遊戲開發的管理工作，平衡公司及員工的利益</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>● 能夠根據時間及預算限制管理遊戲開發，使遊戲產品順利完成</li> <li>● 能夠確保正在開發的遊戲產品的質量達到一定水平，並能滿足所有事前訂立的要求</li> </ul>
備註	